
GAME SOFTWARE
1999
GAME 风景线
3
(三栖人)
少女游戏
~游戏中的璀璨之花
(攻略人行道)
勇者斗恶龙·怪兽篇(GB)
(特稿)
14位业界巨头展望99年游戏业
(攻略人行道)
《盗墓者III》(PS)
《生物危机2》
之第四生存者·豆腐(PS)
(游戏研究所)
《幻想传说》(PS)
《街霸ZERO 3》(PS)
《恶魔城》(SS)
(彩版)
98大事记
《青春的光辉》(SS)
电子游戏软件

免费赠送：304面《收藏纪念》(非卖品)限量印刷9999本

春节图书收藏大行动

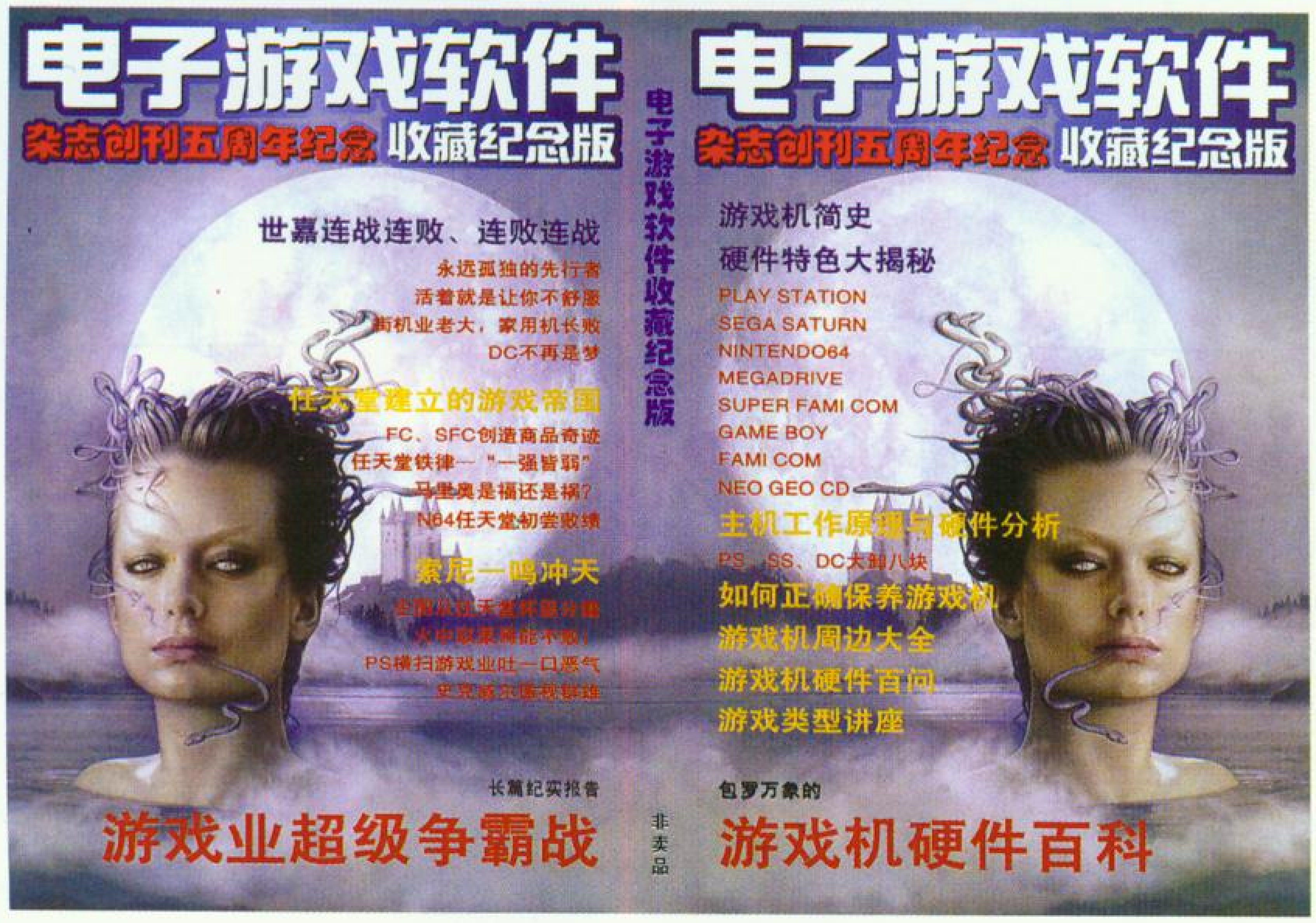
收藏精品　认真编辑经典印刷
3月31日　抓住机会了无遗憾

●《收藏纪念》大32开，70克胶板纸印刷，250克进口铜版纸封面。

●第一本《收藏纪念》，限量印刷9999本，价值不言而喻。

●免费赠送，诚心回报读者

●不分封面封底，左右对读，中间会师，有趣有趣！！



●《游戏业超级争霸战》展现游戏业十余年来风云变幻，龙争虎斗史，纪实报道揭开游戏业内幕，秘闻，游戏历史，业界风云尽在胸中。

●《游戏机软件百科》含购机大全，畅销游戏机及附设权威资料，游戏机简史，保养主机及软件须知，购机100问，游戏类型讲座等。

●资料详实，游戏迷案头必备，软件百科名符其实。

都市流行·酷　原价：~~24.99元~~
国际16开　140面彩页　绝对超值

'97增刊　原价：~~23元~~
108面彩页　80面黑白　內容一流

'96下半年合订本　原价：~~28元~~
44面彩页　384面黑白

格斗天书·3D版　原价：~~24元~~
大32开　160面彩页　112面黑白　绝对超值

电子游戏年鉴　原价：~~24.80元~~
96年上、下，97年中、下，98年上
(可分册赠买)　36面彩页　160面黑白

每册均价25元
免邮费

注：以上图书为邮购方便，统一均价为25元。

致歉　99年第1、2期杂志刊登的《'96格斗天书》、《'98增刊》、《'97上半年合订本》、《'97下半年合订本》《年鉴97年上》均已售完，请勿邮购。

免费索取《电子游戏软件·收藏纪念版》办法：

①凡邮购以上图书者，均可免费获赠304面《收藏纪念》一册。

②因每种图书数量有限，不可能满足所有读者的需求，故邮购以上图书者，除在汇款附言栏写明所购图书外，须注明如该书售完，另改订哪一本图书。（购买二本者须另填写一种或两种）

③《收藏纪念》限量印刷9999本。如已送完，杂志有权退还您的书款。

④凡上面未列的图书，均不赠送《收藏纪念》。

⑤本活动至3月31日结束。

●即日起接受邮购汇款。杂志社将按到款顺序自2月1日起陆续寄发图书。

●请将所购书名写在附言栏上，汇款地址：北京6129信箱发行部（100061）

●联系电话：(010) 67152757

ドラゴンクエストモンスターズ
MONSTERS

勇者斗恶龙·怪兽篇

～特瑞的神奇王国～



怪兽的性格与遗传分析，以及性格矫正。

翻译：ZLZ

MASTER THE PERSONALITY OF MONSTER!!

性格		上啊！	想想办法吧！	小心！
ねっけつかん	热血汉	○	○	○
だいたんふてき	大胆无敌	○	△	○
いのちしらず	拼命三郎	○	×	○
いっぴきおおかみ	孤独的狼	○	○	△
みえっぱり	虚荣	○	△	△
らくてんか	乐天派	○	×	△
うぬぼれや	自负	○	○	×
たかびしゃ	强硬派	○	△	×
ちょとつもうしん	猪突猛进	○	×	×
れいせいちんちゃく	冷静沉着	△	○	○
きまぐれ	反复无常	△	△	○
おせっかい	多管闲事	△	×	○
きれもの	能干	△	○	△
ふつう	一般	△	△	△
あわてもの	冒失鬼	△	×	△
がんこもの	顽固	△	○	×
ひねくれもの	古怪佬	△	△	×
わがまま	任性	△	×	×
にんじょうか	有人情味	×	○	○
ゆうじゅうふだん	优柔寡断	×	△	○
うっかりもの	呆子	×	×	○
ぬけめがない	无懈可击	×	○	△
のんきもの	慢性子	×	△	△
おひとよし	老好人	×	×	△
こうかつ	狡猾	×	○	×
おくびょうもの	臆病者	×	△	×
なまけもの	懒虫	×	×	×

开始时

表格中的○、△、×代表性格点，表示战斗中作战指示回数由多至少的三个阶段，性格即由这三种组合来决定。比如使用「ガンガンいこうぜ」多的(○)，「いろいろやろうぜ」中等的(△)与「いのちをだいじに」较少的(×)的场合下，怪物的性格为「○△×」，如左表显示，成为「たかびしゃ」的性格。

如左表所显示的，怪兽的性格共有27种，性格是由怪兽的先天性格和"上啊!"(ガンガンいこうぜ)、"想想办法吧!"(いろいろやろうぜ)、"小心!"(いのちむだいじに)等作战指示的使用比率决定的，其它的作战指示如"战斗"(たたかう)，"命令"(めいれいさせろ)，"道具"(どうぐ)等即使在战斗中使用也不会对怪兽性格造成影响，另外在选择"逃跑"(にぜる)指令后成功逃走的话，"上啊!"这一性格特征就会有所下降，比如说让某热血汉型(ねっけつかん)怪兽不停地逃走的话，它的性格就会发生如下改变，热血汉性格组成○○○→冷静沉着(れいせいちんちゃく)→有人情味(にんじょうか，性格组成×○○)。在以下的文字中，均按照"上啊!"、"想想办法吧!"、"小心"这三种性格组成进行排列。

(A)性格的基本

在地图上遇到的史莱姆只有○△×和△△×这两种性格，也就是所谓的"强硬派"(たかびしゃ)和"古怪佬"(ひねくれもの)，而蚁熊(アントベア)的性格只有△××这一种，也就是"任性"。像这样地图上遭遇的怪物的性格都是由它们所属的种族决定的。但是其他国家的怪兽使者拥有的怪兽也有例外的可能。

(B)由交配和相亲决定的性格遗传

由交配和相亲而出生的怪兽的性格是由父母的性格决定的，双亲的性格组成分别按下表合成后就形成了子代的性格，性格组成的结果与父亲与母亲的先后排列顺序无关，因为经过交配出生的怪兽性格组成中没有○，所以它们只能是"一般"(ふつう)，"冒失鬼"(あわてもの)，"任性"(ひねくれもの)，"古怪佬"(わがまま)，"慢性子"(のんきもの)，"老好人"(おひとよし)，"臆病者"(おくびょうもの)"懒虫"(なまけもの)这8种性格的一种。例如双亲的性格分别是"自负"(うぬぼれや，性格组成○○×)和"顽固"(がんこもの，性格组成△○×)，则孩子的3个性格组成分别是○+△=△或×，○+○=△，×+×=×，其结果这个孩子是古怪佬(△△×)或者臆病者(×△×)。

支配的性格组成变化
○+○=△
○+△=△ or ×
○+×=△ or ×
△+△=△ or ×
△+×=△ or ×
×+×=×



(C)利用书的性格矫正

在集市的道具屋中可以买到书，书是用来明显改变怪兽性格的道具，具体地说是将某一性格组成进行一个级别的改变的道具，例如把×提升到△或者把○降低至△。

冒险故事…上啊!(ガンガンいこうぜ) ×→△→○
恐怖故事书…上啊!(ガンガンいこうぜ) ○→△→×
使人变温柔的书…小心!(いのちむだいじに) ×→△→○
诈骗师的书…小心!(いのちむだいじに) ○→△→×
聪明书…想想办法吧!(いろいろやろうぜ) ×→△→○
幽默书…想想办法吧!(いろいろやろうぜ) ○→△→×



GALERIANS 卡莱里安

PS	厂商：ASCII　发售日：预定99年3月
	类型：AVG　对应：振动手柄

听说未来人们会借由药来使用超能力。但在大量用药之时，人们的身体也会因被腐蚀而渐渐的导致精神的崩溃，届时主角里昂能够拯救的人类的未来吗？

用超能力将敌人打倒的异类动作游戏登场

在身上注射药，然后使出超能力将袭击而来的敌人打倒的特殊动作游戏登场了。

本游戏的舞台就是发狂的主电脑多罗西所控制的街区：米开朗琪罗市。主角里昂因为掌握着能让发狂的多罗西停止的关键，所以被关在街上的医院中。但是有一天，看到了用心电感应呼叫他的少女莉莉亚之后，里昂为了要到莉莉亚那里去，竟然用超能力解开了身上的囚具，并且试着要逃离出医院！

玩家将要扮演为里昂，一边打倒挡路的敌人，一边通过四个关。



里昂

除了名字以外的记忆都丧失了，就这样一直被关在医院的主角，只要在身上注入药品的话，就能使出许多超能力。

↓→莉莉亚的身上藏着破坏多罗西的病毒程序本体，而里昂则藏着能够执行程式的启动系统。当两人相遇的时候，就是能够开始执行程式的组合了。







为了要破坏多罗西
里昂遇到了莉莉亚



莉莉亚

体内藏着能够破坏多罗西的病毒程序，也是本作的女主角。利用心电感应从远处也能取得与里昂的连络。

新人类卡莱里安是!?

多罗西是由两个研究者，施戴纳儿博士与巴斯卡雷博士所做出的次世代电脑。应该协助人类的多罗西，却开始对比自己还劣等之系统的人类感到不满。感觉到危险的两位博士，乃告诉多罗西是由"创造主＝神"来控制。但是，多罗西却认为"这样的话，我来当创造主就好了。多罗西控制了由雷姆医院长的米开朗琪罗纪念医院，为了要创造由遗传子操作产生的新人类卡莱里安，实行了"家庭程式"…。



施戴纳儿博士

多罗西的开发者之一，也是莉莉亚的父亲。



艾尔莎

里昂的母亲，个性温柔婉约。不知道被谁给杀了。



巴斯卡雷博士

里昂的父亲。与好友一起开发多罗西。



雷姆医院长

带着眼罩的一位严格医院院长。对多罗西发誓效忠，持续对里昂用药。



↑企图要逃出医院的里昂，他能够逃出雷姆的手掌心吗？







←↓企图让疯狂的多罗西停止恶行，完成病毒程式的两位博士与艾尔莎。但是在米开朗琪罗市的某个家中，他们却不知道被谁给杀害了。

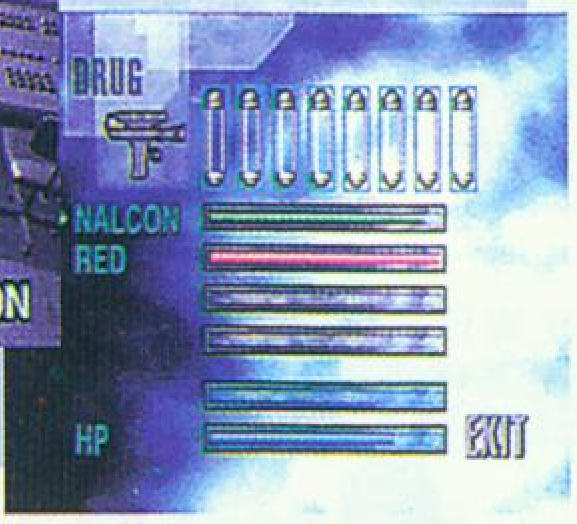
介绍里昂的超能力与三位卡莱里安

里昂会在身上注射药物，借以引发各种各样的超能力。超能力将会依照精神集中的时间，而给予对手不同程度的伤害。还有，如果得到特定的道具的话，就能够让精神计量表延伸增长。这样的话，积存了一段长时间的力量就能够提升等级，转变成的強力的攻击。

在这里，除了里昂所能够使用的几项超能力之外，也将一起介绍几位敌对的卡莱里安角色。

NALCON 纳尔康





将对手给弹飞出去，能够产生冲击波的药物。产生冲击波会因为精神力等级的不同，而有不同強度的变化。

特征

单发的攻击力很弱，但是能够连射攻击。

可以连射的冲击波!!

鸟人



个子高，头发长，自恋的卡莱里安。正如其名一样鸟人的名字一样，拥有能超越时空，瞬间移动的超能力。性格属破坏型又好战，但用药过度有头痛的症状。

瞬间移动的超能力

莱因哈特

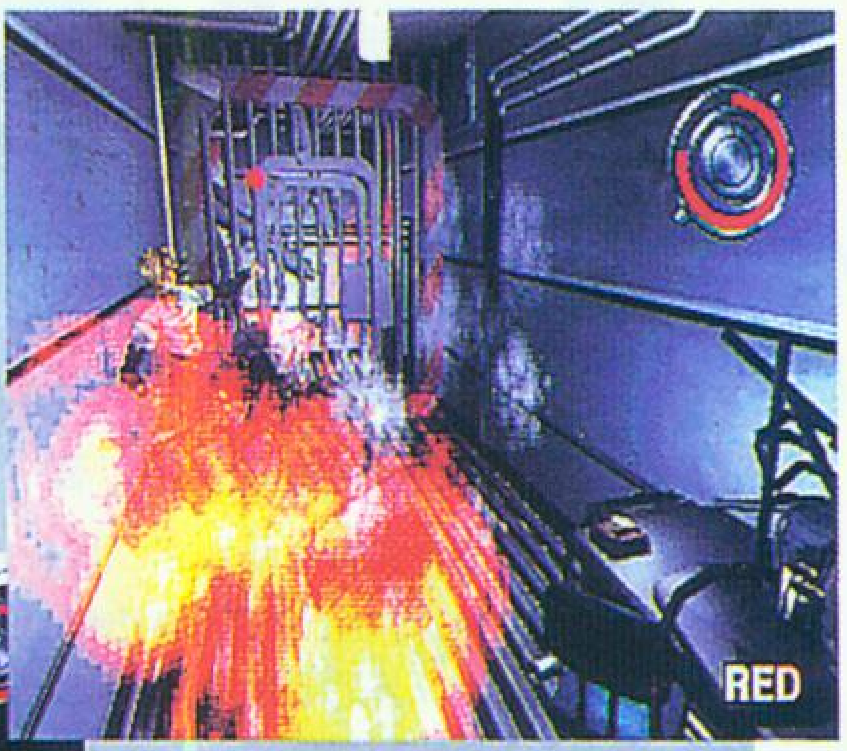


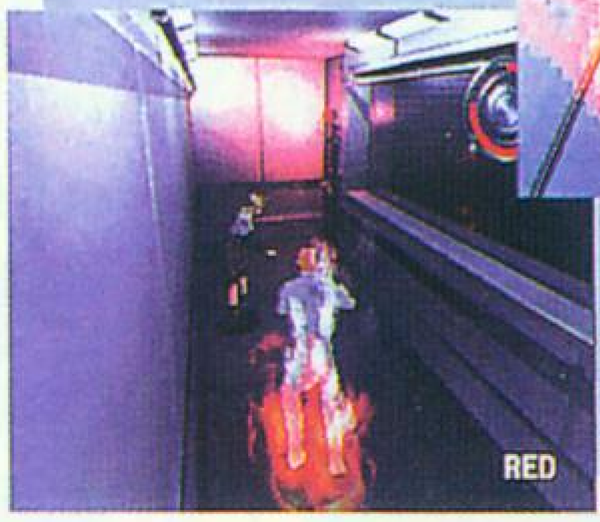
胖胖的，有点矮，以15岁的年龄来说，看起来有点长不大的卡莱里安。拥有能让对手看见精神幻觉的超能力。对药物有恐惧症，常会害怕用药。

精神幻觉的超能力

RED 雷德

在身上注射雷德的话，就能够使出让对象物产生分子等级的震动。长时间震动的话，对象会产生热，就能从敌人体內产生火焰包住敌人。





以火焰包住对象物!!

特征

给予震动的期间，敌人的动作会变慢。着火的敌人会暂时不能动。

MAGGY 马奇

在以对象物为中心的一定范围之內，展开反重力场的超能力。从做出来的场中，看不见的外部的世界。

特征

除了能让敌停留在一定的场所，也能够移动大的物体。要灵活连用的超能力。

PLATON 普拉顿

能让人类的脑部思考回路或电脑的积体电路的运转加速的超能力。无法承受速度的话，回路就会短路。

特征

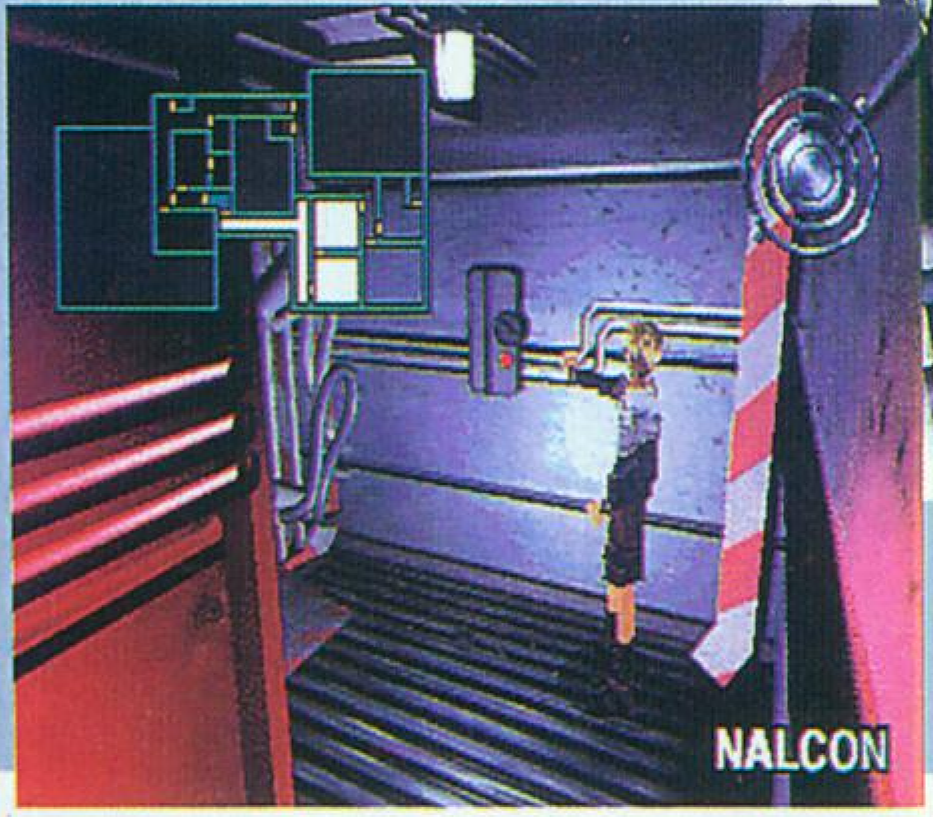
虽然对自己用药的负荷很大，但是给与敌人的伤害也是最高等级的。

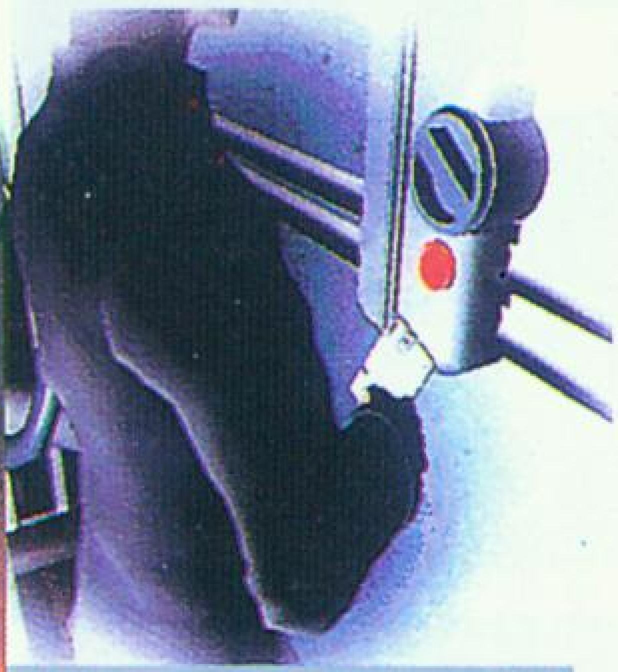
MELATROPIN 美拉特洛宾

直接读取了残留在电脑上的情报，也能够读取残留在物体上的残留思念的能力。关于这项能力，里昂不需要使用药物就能使出这项能力。

特征

当进路与搜索遇到瓶时，若使用在周围的特定对象的话，可能就会引出做为某种情报的暗示。





读取残留在对象物上的残留思念表示成情报影像!!

丽塔



拥有念动力能力的卡莱里安，在多罗西所创造出来的卡莱里安中，一直保持自己最強。拥有凶爆的个性，另外也拥有溫柔的另一面。

念动力的超能力





最终幻想VIII

新作特报

发现惊人事实
斯考尔在梦接着出场人

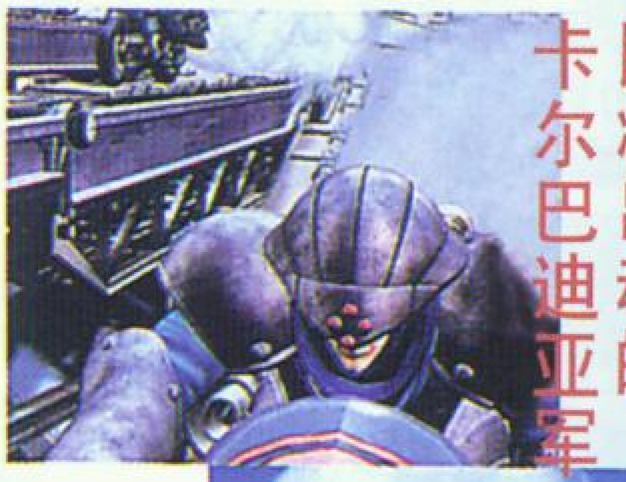
PS	厂商：SQUARE　发售日：99年2月11日
	类型：RPG　对应：振动手柄　PDA

有关魔女依迪雅之壮观的人类剧场

这次将为各位公开的情报是长久以来一直深藏不露的魔女依迪雅的出现，而使剧情急转直下的几出人类剧情。分别是卡尔巴迪亚国在进攻邻国多尔公国后，突然和传说中的魔女依迪雅勾结并向全世界宣战。在这件大事发生之前，斯考尔考进了特殊部队SeeD，并在部队中结识了莉诺雅。之后斯考尔以反政府组织工作人员的身份，被派遣至卡尔巴迪亚国，因此得知莉诺雅是该组织的领袖。为了要解决这个时代的暴动，斯考尔一行人便受命去执行暗杀任务，对象就是威胁着全世界的魔女……最终幻想VIII(以下「FF VIII」)的剧情，就在这些接二连三的事件之中参杂着拉格纳的存在而渐渐展开了。这次发现一项惊人的事实，那就是拉格纳发现了斯考尔在梦中的自己。换句话说，那就是斯考尔在梦中，就会变成样子和个性迥异的拉格纳。拉格纳是位士兵，梦想是当一位新闻记者。由此可看出游戏的组织和人际关系的错综复杂……要想完全掌握这些情报，首先要先熟悉一下右边的关系图。

"体验版"中卡尔巴迪亚进攻多尔公国的剧情，也将在本篇中登场。虽然现在还不清楚其进攻目的，但是能确定的是，卡尔巴迪亚大统领和魔女依迪雅勾结，并且想利用她的魔力征服全世界。从太古时代开始，据说被选中的女性才有资格继承魔女的力量。在某一代的魔女曾以恐怖的魔力俘虏人类，然而也有某一代的魔女曾协助人从事魔法的研究。在人们已经渐渐淡忘魔女存在的现在，依迪雅突然现身在一个示威游行的夜晚，在民众面前展现其強大的魔力……

即将出动的卡尔巴迪亚军





→↓魔托车部队出动的画面。正显示出卡尔巴迪亚军強大的战斗力。

双手持刀皮肤古铜色贵公子

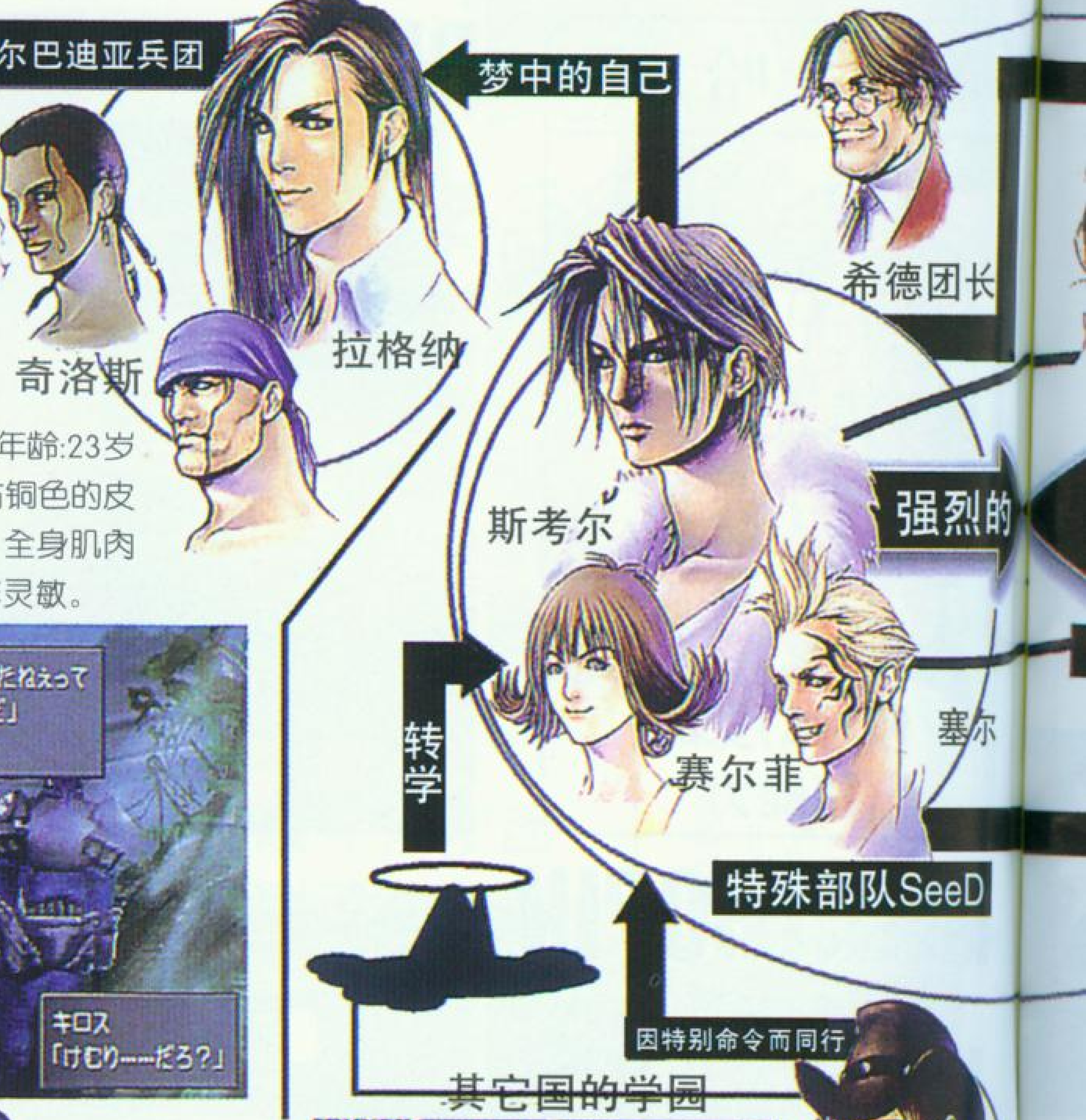


奇洛斯

●奇洛斯·席盖尔　年龄:23岁　使用武器:双刃刀●古铜色的皮肤，东方味的容貌，全身肌肉柔软，富弹性且动作灵敏。



→拉格纳被指摘说错话。一心想成为记者的他这应该是无所谓的!



伤痕累累且身经百战的壮汉



沃德·萨巴克

奇洛斯和沃德会和拉格纳组队，而且是一起并肩作战的队友有关他们个人资料等情报目前还不明朗从画面中不难想像他们的战法都极具有特色，应该会与拉格纳一起展开精彩的战斗。

●沃德·萨巴克　年龄:25岁　使用武器：鱼叉，具強大破坏力的武器。脸上的刀疤似乎正炫耀他的战绩。





目前知道的事实是，阿威恩是其它国学园的学生。他虽然不是SeeD队员，但是枪法准确而受到特殊任务，要和斯考尔一起去暗杀魔女。而他国的学园确认有卡尔巴迪亚以及托拉比亚的存在。可惜的是，还无法得知阿威恩的身世背景。

中以拉格纳的身份大为活跃!!
物的关系已明朗化!!

这次准备公开已经明朗化的各人物之间的关系以及追加新G.F.的特殊能力。接下来还要为玩家介绍方便的学园系统!请各位玩家仔细研究。





莉诺雅和依迪雅之间似乎存在着某种关
……



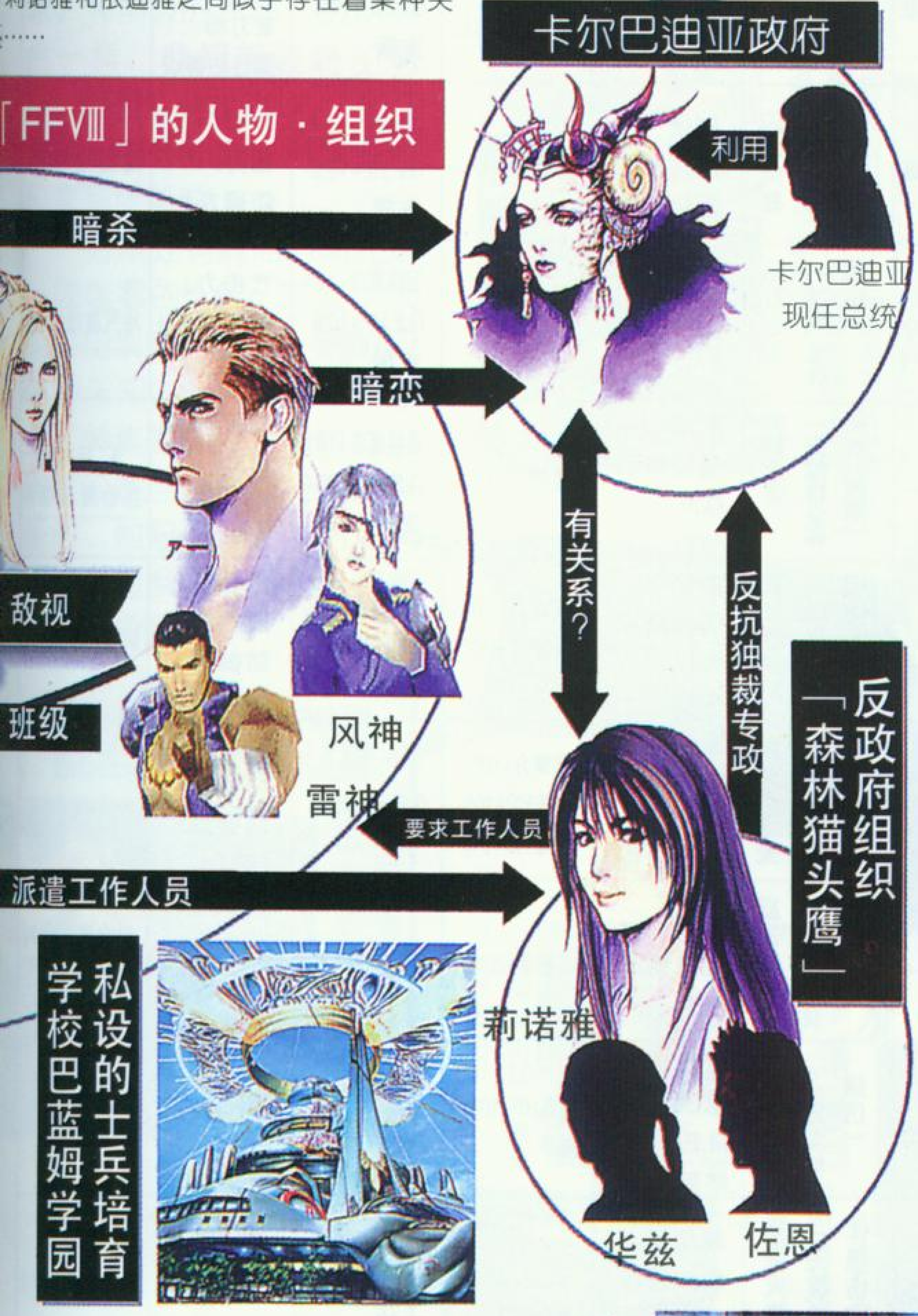
←初次公开依迪雅谈话的画面，她所要求的祭品是否已经有了着落?

↓在总统的演讲中所谓的方法，就是指依迪雅的魔力。她的魔力究竟有多厉害……





↑暗恋着魔女而甘心成为骑士来服侍她的西弗，他的“浪漫的梦想”是否会在示威游行中实现?



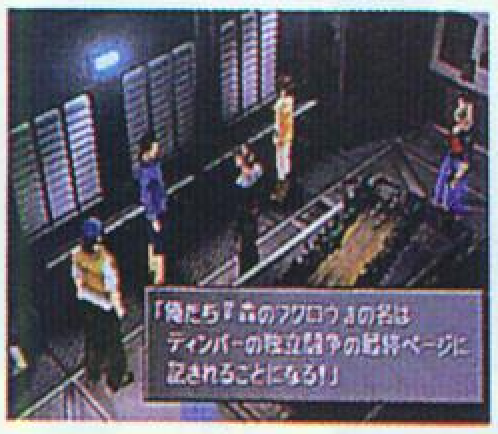
命运的邂逅

在SeeD就任典礼的会场上，一场命运中的邂逅降临在莉诺雅和斯考尔之间。莉诺雅是反政府组织(森林猫头鹰)的首领，由于该组织要求学园，派遣SeeD的队员充当工作人员，因此两人又再度相聚。(森林猫头鹰)反抗施行独裁专政的卡尔巴迪亚，为了让某个叫提恩帕儿的组织能够独立，而从事反抗活动。然而此组织因不可靠，而让身为战术高手的期考尔觉得厌烦。在另一方面，因为遇到了莉诺雅。让尔发现到自己的个性以及想法已经开始慢慢的产生变化……



↓斯考尔被派遣来当工作人员，天真的莉诺雅高兴地抓着他的手，他们之间的再见面是个巧合?还是必然的发展?





←莉诺雅一行人为了提恩帕儿的独立而奋斗。



→虽然是个反政府组织，但似乎不怎么可靠。



←斯考尔对于该组织的表现实在看不下去了。



←阿威恩把学园抛到脑后而左拥右抱，看到莉诺雅拉着这位好色之徒的手，真让人担心。





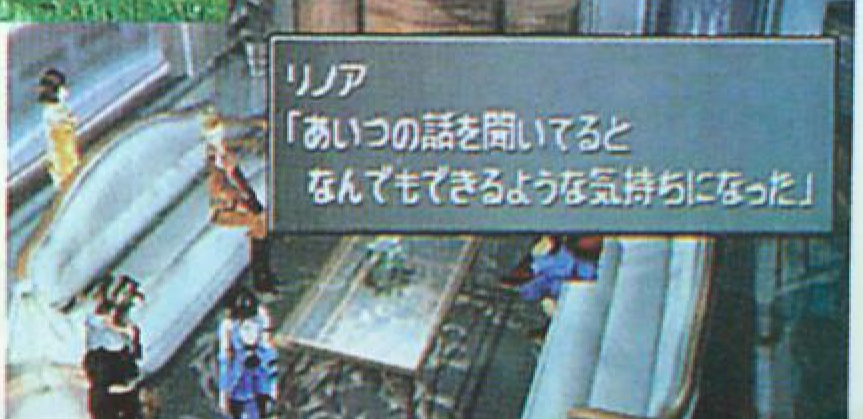
帮助莉诺雅的组织伙伴—华兹和佐恩

华兹和佐恩会以莉诺雅(森林猫头鹰)的伙伴身份露面。华兹的动作利落而且万无一失;可是佐恩却在关键时刻不停地出纰漏.可说不得是个爆笑的组合。



←斯考尔的行动受到莉诺雅的批评，莉诺雅讨厌束缚而且个性活泼。由于遇见了她，再加上和她一起行动。使得斯考尔的心随之改变.这种变化也是“FFVIII”的主题之一。

→莉诺雅口中的“那家伙”究竟是谁?从口气看来似乎是第三者,难道是指建立组织的某位人物吗?



G.F. 完全解説

GF们利用足以匹敌神明 一举公开他们令敌人胆寒



卡班克尔

额头的红宝石散发光芒，并能带给所有队员攻击反射的效果。他本身虽然不能进攻敌人，不过却拥有"还击"等自动反击系的能力。初期的HP值颇高。





↓飞跃，高高地往天上跳！很像要从天上散发光芒的样子。

↑被召唤后，它带着胆怯的神色会从异次元的洞出现。没问题吧？





↑额头的红宝石开始闪耀，散发的光芒变成镜子般的屏障，将敌人的魔法弹回。并且在每位队员身前形成光束壁。完成任务的卡班克尔，随着光束的消失再度回到异次元的洞穴。

G.F.		属性	召唤时使用技	指令能力	角色能力	G.F.能力	J能力	选单能力 团队能力
1	利维亚桑	水	大海啸（水全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F. 回复	魔法防御+10% 魔法防御+20% 自动解除	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	魔法J 魔法防御J 魔性防御J	支援魔法精制
2	伊夫里特	炎	地狱火焰（炎全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F. 突击	攻击力+10%	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	HPJ 攻击力J 属性攻击J 防御力J	炎魔法精制
3	亚历山大	圣	神圣审判（圣全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F. 复活	魔法防御+10% 解药的知识	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	魔力J 魔法防御J 能力x3 属性防御x2	——
4	盖克瓦特尔	雷	闪电风暴（雷全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F.	魔法+10%	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	HPJ 魔力J 防御力J	雷魔法精制
5	希瓦	冷气	钻石之尘（冷气全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F. 死亡宣告	魔法防御+10% 防御力+10%	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	攻击力J 魔法防御J 防御力J	冷气魔法精制
6	塞琳	—	寂静之音（无属性全体损伤+封锁）	魔法 魔法诱取 G.F. 治疗	魔法+10%	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	魔法攻击J 魔力J ST防御J ST防御JX2	ST药精制 生命魔法精制
7	潘迪摩尼乌姆	风	暴风圈突入（风全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F. 吸取	攻击力+10% 灵敏度+20% 领先	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	属性攻击J 魔力JST 防御JST 防御JX2	回复药精制
8	卡班克尔	—	红宝石之光（我方全体反射）	魔法 魔法诱取 G.F. 死亡宣告	防御力+10% 还击HP+10% 攻击力+10%	G.F.HP+10%	魔力JST 防御J 防御力J HPJ	——
9	盖尔维洛斯	—	反击狼烟（我方全体连击）	魔法 魔法诱取 G.F.	灵敏度+20W	G.F.HP+10%	魔法防御J 攻击力J 灵敏度J 命中率J	时空魔法精制 警戒
10	布拉萨[illegible]	土	兄弟仁义（地全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F. 防御	道具HP+10% 掩护	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	攻击力J HPJ 魔法防御J 特殊能力X3	——
11	巴哈姆特	无	超级火焰（无属性全体损伤）	魔法 魔法诱取 G.F.	抢夺步行的话 回复HP 攻击力+30% 魔力+30% 自动防御	召唤魔法+10% G.F.HP+10% 支援	特殊能力X4	禁断魔法精制

说明
※指令能力……战斗时当做指令使用角色能力……安装特殊能力在角色上
G.F.能力……強化G.F.的各能力J(魔法装备)能力……将魔法装备在角色上来调整特性
选单能力……在选单上使用团队能力……只要一人装备全体都有特殊能力

盖尔维洛斯



为地狱之门的守护者。召唤他的话就会开启禁断之门。具有能自由操纵时间的力量，且会施展三倍术，使队员能一口气使用3次魔法。时间相关的能力可是很珍贵的。



↑→地狱之门在黑暗中出现，三个头的盖尔维洛斯就从里面跑出来。



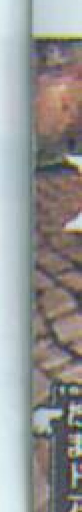
反击狼烟







↑→从嘴中吐出的光会成球状，从上空降临到队员身上.接下来就可以连续使用3次魔法了。



的力量来铲除邪恶!!
的能力

G.F.不但具有能使战斗变成压倒性胜利的攻击力，而且还具有能带给主角好处的能力。先从图表开始好好研究吧!

他们拥有的能力 具有绝对的威胁性

有关“最终幻想”中出现的守护神(以下称G.F.)的介绍，在这一期终于告一段落。编辑部甚至将系列游戏中的代表性召唤兽“巴哈姆特”的资料一举公开给玩家。和前页的人物，组织综合一样，我们加进追加情报，并且汇集11只G.F.，公开他们一部分能力，相信会对玩家有所帮助。

另外.还有其他目前还是一团迷雾的G.F.，游戏中大约会出现20只左右。现阶段这些未知G.F.的存在虽然蒙上了神秘的面纱，但是可以确定的是,当主角进行魔法装备时，他们不只会带给主角好处，而且在剧情中扮演着重要的角色。



←出现的兄弟把在敌人的地面举起来抛往空中。弟弟远望着天空,哥哥一看到便将手举起来像是要猜拳的样子。到底谁会猜赢呢?



→剪刀石头布!两人都出石头!不!哥哥将手打开变成布。输的弟弟没发现哥哥慢慢出拳,只好被哥哥用手抛向空中的敌人,当做惩罚。

布拉萨兹



身躯较小者是哥哥米诺塔尔斯,比较巨大者是弟弟赛克雷特。会给队伍耐得住攻击的力量,尤其对于HP值小的角色。



↓地面裂开，失去立足点的敌人就这样地掉落地底而全灭。

↑往空中的地面突击.兄弟仁意真是厉害.

巴哈姆特



是一只高傲且严格的龙族国王。如果想取得它的信赖，玩家必须让主角比它还要强。正因为它是龙族的国王。所以所具有的能力都是非常珍贵的。玩家如果想让战斗更轻松的话，只要得到他就马上进行魔法装备并且让他成长。希望能让它多学会一些能力。

其它的G.F.为?



←小陆行鸟也将在PocketStation之中大为活跃?

之前曾提及的小陆行鸟。它也是G.F.之中的一员.不过。它并不具有能力,而且成长的概念不一样,目前充满了神秘感。例如,它和非G.F.陆行鸟之间有何关系?是否会出现在PocketStation之中?现在可确定的是它和既有的G.F.并不一样。玩家大概要以别种方式来种小陆行鸟做接触。另外,与它接触时和目前尚未露脸的G.F.一样,剧情可能将会有意想不到的发展。接下来还会发生什么样的剧情,出现什么样的G.F.?真是令人期待!



→慢慢地出现，表现出王者的风范。



←他的双眼静静的燃烧着愤怒，像是要制裁邪恶一般。

[超级火焰]





→在体内发生核融合反应，将热量从嘴巴喷出的就是超级火焰，会从空中用异常的高温来攻击敌人,敌人将无一幸免。



→巴哈姆特飞向天空,此时天气突变,四处的雷电都往他身上集中,龙王终于降临了!

↑翱翔在空中一副从容不迫的可望而不可及的样子，他的威严真令人肃然起敬。



→在热量爆炸了之后,所有的敌人就在一瞬间消失无形.

网罗了学园所有情报的情报终端机出场

在典雅的教室座位装置了搭载着高科技的电脑。现在为玩家介绍它的用法以及便利性。

从这个网络取得必要的情报

现在要介绍的是“巴蓝姆学园网络”系统，以巴蓝姆学园为基础来玩时，透过这个系统，玩家可以收集需要的所有情报以及确认游戏操作的顺序。此项系统是安装在教室内斯考尔的座位上，在任何时候皆可使用。另外，还可以进行愉快的交谈。现在就请玩家参考系统内容的解说吧！



↑这就是要开启网络系统的画面。

① 预习·复习



有关此档案的内容目前虽然还无法确认，不过，看起来似乎可以用来预习、复习游戏中的授课内容。只要努力预习、复习学校的功课，玩家应该就能收集、确认游戏中重要的情报，所以一定要试试看。

② 必须知道的事


↑这就是「体验版」的操作指南画面。

选择此项的话，就可以确认「最终幻想Ⅷ」基本的按钮操作以及各种不同的操作指南。对于初玩者来说，这个档案就相当于是「初玩者的疑问站」。

主画面



③ 有关大家的学园

在这个档案之中，会为玩家解说有关巴蓝姆学园的一切事情。详情虽然还不清楚，不过应该是记载着学园的园规、授课内容、各种设施的解说……等，简直就可以称得上是学园的入园手册。玩家如果想知道更多有关巴蓝姆学园的情报的话，一定要先开启这个档案，彻底地做一番了解才行。



→正在说训辞的希德园长。也可以看看他吗？

④ 学园寄来的通知

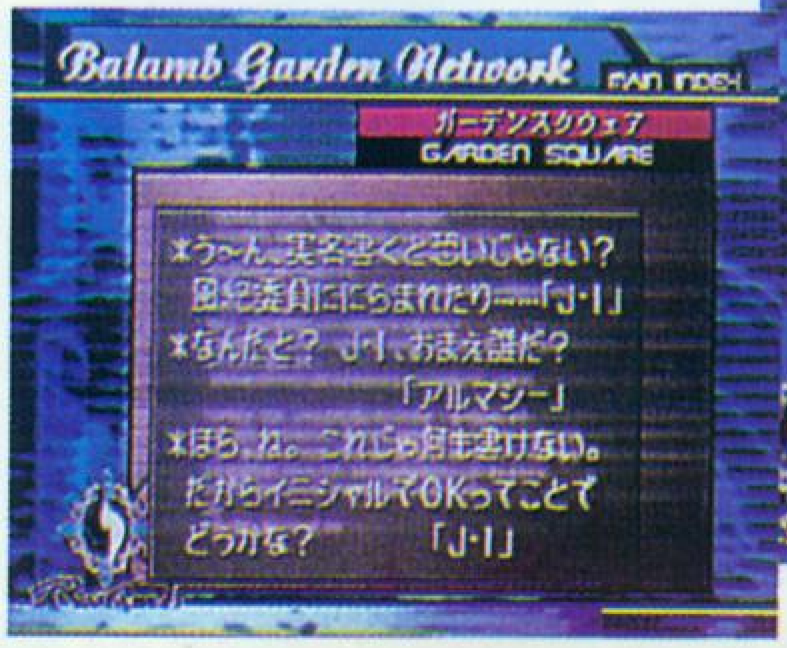
进入这档案，就可以收到学园寄给学生的通知。画面虽然是图画馆寄来的通知，不过，应该可以从中得知一些重要的情报。



↑雷神被通知归还已逾期借阅的书籍。想不到他居然对这类的书有兴趣！

⑤ 学园广场

透过此档案可以和巴蓝姆学园内的人交换情报。在这个广场中经常可以看到各式各样的对话内容。从交谈内容也可以得知学园内学生们究竟过的是什么样的学生生活，光看学生们的对话就觉得很有趣。为了防止穿帮，网友的署名都使用只有二个大写的英文字母，而且互相传讯着不同的八卦。从这个聊天广场中一定可以得到不少的重要情报。





←西弗不时地进来察看。真是让大家人心惶惶！

←在广场中聊天的内容都是日常的话题。「Z·D」难道是赛尔署名。

⑥ 学园祭执行委员会寄来的通知

在校园中发现有已经装置好的舞台……等设施，就可以察觉近期巴蓝姆学园将举办一场学园祭。进入此档案之后就可收到执行委员会寄来的通知。这场学园祭会是什么样的活动呢？它和故事之间又有何关连呢？



→学园祭的执行委员是由赛尔菲所挡任的。

99·3期(总第56期)目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

电子游戏软件

特稿

14位业界巨头展望99年游戏业……41

论尽江湖

游戏新闻眼……3
中国电玩榜……12

游戏研究所

幻想传说(PS)……16
街头霸王ZERO3(PS)……18

每夜一游

雅典娜(PS)……36
银河惑星战(PS)……37
机械帝国(PS)……38
育子猜谜2(PS)……39
怪物农场2(PS)……40

攻略人行道

勇者斗恶龙·怪兽篇(GB)……19
盗墓者3(PS)……22
快刀(PS)……26
生物危机2之第四生存者·豆腐(PS)……28

三栖人

少女游戏—游戏中的璀璨之花……48

科普园地

游戏文化浅研(3)——形式与内涵……60
DVD旋风是否正在形成?……61

秘技天地

秘技偏方……66

目录

格斗天书

《神佑擂台》……………………………………51
《铁拳 3》+《幽游白书》……………………53
站在身后的同志们……………………………54
在家玩《ZERO》等……………………………55
《KOF98》连续技 ……………………………56

街机仔

《STRIKERS 1945》之"葵花宝典"2 …………58
《合金弹头 2》攻关技巧(1)等……………59

游戏点评

GAME BAR ……………………………………78

闯关族的家

闯关族的家 ……………………………………69
龙哥热线 ………………………………………76
大墙画廊 ………………………………………74

彩版目录

封面： 乱马 1/2
封三： 乱舞势力特别版之缱绻作品 11 号(B)
插 1： 游戏研究所之《勇者斗恶龙·怪兽篇》(GB)
插 2、3： 《卡莱里安》(PS)
插 4—8： 《最终幻想Ⅷ》(PS)
插 9： 格斗之王风云录之神乐千鹤
插 10、11： 乱舞势力特别版之缱绻作品 12 号(A)
插 12、13： 玩具总动员 SPECIAL
插 14、15： 大墙画廊 彩版 VOL.26—不相见不如不怀念
插 16、17(中插)： CLAMP 作品之"天使阶层"
插 18—23： 《青春的光辉》
插 24： 梁毅画稿之《LANGRISSER Ⅴ》
插 25-27： BIG NEWS ′98(大事记)
插 28-31： 《街头霸王 ZERO 3》(PS)
插 32： 游戏研究所之《恶魔城》(SS)

备忘录：

●99 年开山大作《MAGIC 地带》强力出击，3 月 8 日火爆登场。今年杂志社第一出重头戏，希望能满堂彩。

●《春节图书收藏大行动》火爆异常。3 月 31 日准时闭幕。机不可失，失不再来。几本书已销完，请留意封二广告。

●《99 秘技宝典》4 月上旬出笼。集次世代机 SS、PS 秘技大成，加上长青树 GAME BOY 秘技，极可期盼。

●《GAME BOY 特辑》(修订本)及《98 年下半年合订本》均已上市发行。

邮购办法

①邮购以上各书及杂志免收邮费。
②到当地邮局汇款至"北京 6129 信箱"收款人：发行部 邮编：100061
③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

98 年全年杂志均已售完，请勿邮购。

邮购信息

★《MAGIC 地带》	·25.40 元
★《'99 秘技宝典》	·20.00 元
★《98 上半年合订本》	·29.00 元
★《98 下半年合订本》	·29.00 元
★《都市流行·COOL》(秋季版)	·20.80 元
★《GAME BOY 特辑》(修订本)	·15.00 元

(以上价格含挂号费 1 元)

购左侧图书，赠任意一本大墙读本(龙哥热线〈热〉、秘技宝典〈秘〉、三栖人〈三〉、秘技宝典 2〈秘 2〉)

99 年杂志每期 8.40 元，全年共 100.80 元。按月或按季邮购都可以，无赠品(邮资免取)。

邮购信息

游戏新闻眼

软件 SOFTWARE 南梦宫 DC 计划始动 三巨作震动寰宇



本刊日本专讯（记者：KEN） 本刊记者在专访南梦宫总裁中村雅哉和世嘉前总裁中山隼雄先生时得知：此次南梦宫将“肯定”加盟 DC，而且保证将他们“最好”的游戏移植给世嘉，中山隼雄还记得其中包括“魂之利刃”之类的节目……

这一切已经得到了证实。在即将于三月份召开的 99 年度春季东京游戏展上，南梦宫将公开他们三大 DC 巨作，其中包括：“魂之利刃”的最新系列“灵魂能力”（SOUL CALIBUR）、“千钧一发”的最新系列“千钧一发 2”（TIME CRISIS 2）和“铁拳 3 · 完美版”。这三大巨作的推出，无疑为陷入苦战的 DC 注入了一针兴奋剂，世嘉的新战略也许将因此收到奇效。

事实上，虽然 DC 自诞生之日起到现在一直麻烦不断，先是三维芯片供应不足，造成主机断档，然后主要作品又一再拖延，使 DC 长期处于软件不足的“饥荒”状态，玩家对推出的几份大作也褒贬不一。但是人们对新主机的期盼和世嘉死党的跟随，使得 DC 主机的销量仍然维持了一定的水平。未经证实的消息称，到今年一月中旬，世嘉 DC 的产量已经超过了 50 万台，距离 3 月底销售 100 万台的目标又更进了一步。

世嘉的一些重要拍档曾经表态，只要 DC 主机能够如期达到预计的销量，他们将正式推出自己 DC 作品，南梦宫此次的行为无疑为他们增强了信心。

鉴于今年春季的东京游戏展可能将会出现出人意料的游戏和令人激动的场面，本刊将派遣 2 名记者赴日本进行采访，这也是中国电玩杂志第一次东渡扶桑，参加日本的大型电玩展览，请各位读者随时注意本刊的特别报道和新闻。

★3 月 4 日，SEGA 将发售对应 DC 手柄的振动器，品名为“卟噜卟噜包”（ぶるぶるぱっく），编号为 HKT－8600，外型尺寸为 47mm（宽）× 84mm（长）× 35mm（高），价格为 1800 日元（约合人民币 130 元）。此振动包能使 DC 手柄达到象 PS 的“DUAL SHOCK”一样的振动效果，目前对应的游戏有“哥吉拉”、“怦怦冰岛冒险”、“索尼克大冒险”、“神机世界”、“流行音乐”等。

★3 月 25 日，对应世嘉 DC 主机的光线枪“DREAMCAST GUN”将发售，从公布的图片中可以看到，这把与 DC 主机同样为白颜色的光线枪很小巧，造型颇为卡通，目前对应的游戏仅有将发售的“死亡之屋 2”。

★在 2 月 19 日的“FAMI 通”上，有消息说彩色 GB 将移植世嘉阵营的抗鼎之作“樱大战”，一时引起震惊。消息传出没几天，对此事感到愤怒的世嘉社长入交昭一郎公开表示：此事子虚乌有，如果要给 GB 移植“樱大战”，除非 GB 能与 DC 进行连接。看来 GB 的机主们注定要空欢喜一场了。

★在“英超”中都能见到广告的“铁拳 3”日前在全世界的销量已经突破了 400 万，达到格斗类游戏前所未有的高峰，而“铁拳”系列在 PS 上的三部作品的总销量已经超过了 1000 万。

★SCEI 的 ACT 名作“古惑狼 3”在日本的销量已经突破了 100 万，日本国内甚至有“古惑狼热”的说法。

★PS 的赛车名作“GT 赛车”的销量在 200 万以上，在赛车游戏中是绝无仅有的。而该制作组的成员在完成该作品后，就脱离了 SCEI 公司，成立了新公司，另立门户。有消息指出，“GT 赛车”的续作可能与今年夏天推出，至于由哪家公司制作和发售目前还不得而知。

杂谈 TALKING 『最终幻想 8』预定超过 100 万

本刊日本专讯（记者：KEN） 恨也好，爱也好，一直处于业界风口浪尖的史克威尔又创下了一个纪录：其『最终幻想』系列的新作 FF8 预订量已超过 100 万份，已远远超过了 FF7 预订时的成绩。

FF8 预定于 2 月 11 日发售，在为期一个月的预定活动中，史克威尔所接受到的全日本的预定总数已达 1078017 份。由于这些预定的玩家中绝大多数都会在发售当日取货，相信在 FF8 发售当日必将再次引起轰动，创下纪录。

特报 SCOOP

BANDAI 带你进行"神奇遨游"
世嘉退出……索尼加入

本刊日本专讯（记者：KEN） 虽然任天堂推出的彩色 GAME BOY 以其卓越的品质确立了在便携式主机中的王者地位，但是仍然有不少厂商窥视着这块肥肉。几乎与 SNK 在上海立下"年内在中国发售 200 万台 NGP"誓言的同时，BANDAI 也进一步确立了涉足掌上游戏机的目标。然而与 SNK 单打独斗所不同的是，BANDAI 这一次为自己美丽的天鹅"神奇遨游"（WONDER SWAN）找到了一个有力的盟友——索尼。

事实上，BANDAI 最先征求的合作伙伴并不是索尼，而是自己"始乱终弃"的世嘉。也许是被 BANDAI 早先出尔反尔的举动所吓倒，也许是自己另有打算，总之，世嘉对支持"WONDER SWAN"并没有什么兴趣。SEGA 表示，目前的主要精力必须集中在 DC 主机上，其他的合作项目暂时都免谈。在这样的情况下，BANDAI 只得转而借用索尼的经验和力量，希望索尼能够为其软件的发展提供有力的支持。

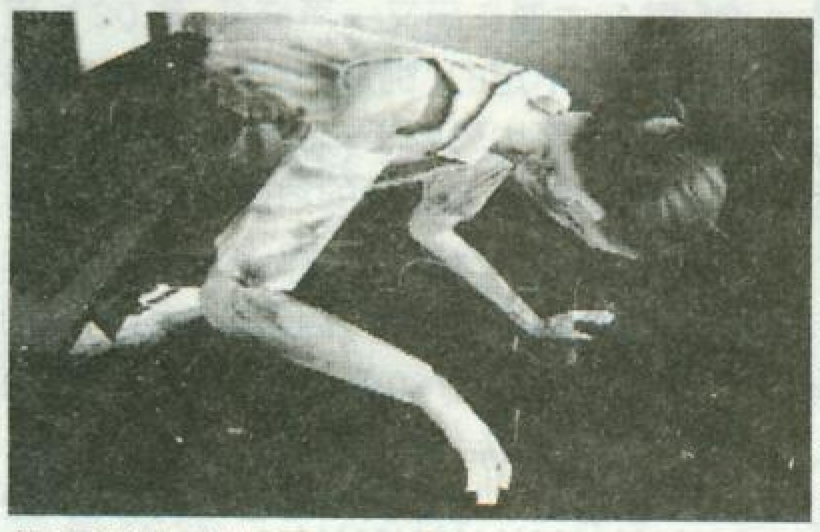
BANDAI 希望在 3 月 4 日能够发售 40 万台"WONDER SWAN"主机，第一年的预计发售量为 400 万台，在 GAME BOY 的光芒下这显然是一个很难达到的目标，缺少大牌软件商的支持是不会成功的。"WONDER SWAN"即将推出的大作中，最可能取得好成绩的是 KONAMI 轰动一时的"BEAT MANIA"（狂热节拍），但是不可忽视的是，"BEAT MANIA"将在 4 月份推出 COLOR GAME BOY 版，在黑白的"WONDER SWAN"上究竟能有多少作为，现在还很难说。

BANDAI 的 WS 售价较低，仅为 4800 日圆（约合人民币 345 元），主机有 7 种不同的颜色可供选择，同时发售的游戏将有 5 个。

毫无疑问，在即将到来的春季东京游戏展上，BANDAI 的"WONDER SWAN"必将占有一席之地。

软件 SOFTWARE

"REAL SOUND 2"移籍 DC
"D 之食桌 2"初露端倪



本刊日本专讯（记者：KEN） 曾经引起玩家很大兴趣的 WARP 公司 DC 第一作"D2"，在宣布推迟发售之后便一直杳无音讯，饭野贤治似乎把更多的精力都集中到了他的新作："REAL SOUND 2"上。原订在土星上推出的"RS2"，现在搬到了 DC 上。虽然改变了黑画面的原设计，增加了 200 幅精美图片而变得更象一个"SOUND NOVEL"，然而对玩家来说似乎意义并不大。不过与"RS2"捆绑销售的"D2"演示软件"D2 SHOCK"相信能够吸引不少玩家的注目，在演示碟中，玩家可以看到"D2"的开场动画，甚至还可以玩上一小段并和 BOSS 对决。除此之外，包含 6 项基本功能的演示碟还带有针对 DC 虚拟记忆体 VMS 的隐藏数据，这可以看作是"D2"诞生的前奏。WARP 还保证玩家可以玩到饭野贤治引以为豪的"雪景"场面，当然，这部分的场景与实际游戏中的场景是有所不同的。

DC 版"REAL SOUND 2"将于 3 月 11 日正式推出，由于这是 D2 在沉寂了一段时日之后第一次在公开场合露面，无论如何也是值得期待的。

杂谈 TALKING

业界通病无法根治
DC 软件继续延期

本刊日本专讯（记者：KEN） 与南梦宫行为相对应的是，世嘉最近再一次宣布了部分软件的延期。其中 UBI 原订于今年 2 月 18 日推出的"摩纳哥大赛"因故推迟到 3 月 11 日，CAPCOM 的"超级漫画英雄对卡普空"继续延期到 3 月 25 日，众人所期待的 DC 首张射击游戏大碟"PSYCHIC FORCE 2012"的发售日也更改为 3 月 4 日，据说问题都出在技术方面。

DC 今春的重点软件"SEGA RALLY 2"虽然已于 1 月 28 日正式发售，但其一再延期的原因也引起了业界不少的猜测，据来自日本的消息称，延期的主要问题是参与游戏网络设计的 DWANGO 公司在最后时刻发现了一个致命的 BUG，为了消除 BUG 和反复实验，SEGA 不得不推迟软件的发售。

由于 DWANGO 也是土星网络对战游戏的设计者，因此业界很自然的想到：为何在 SS 上的连网对战游戏"世嘉拉力"和"VR 战士"都没有什么问题，在 DC 上的却惹出那么多的麻烦来呢？

世嘉对此的解释是，土星只提供 2 人对战，DC 的基准却是 4 人对战，两者不可同日而语。

杂谈 TALKING

SCEI 尽显王者风范
PS 圣诞攻势战果辉煌

本刊综合消息（记者：KEN） 索尼日前公布在圣诞及新年假日期间 PS 的销售情况，数据表明，PS 正以无法抵挡的魅力和速度飞速发展着，已经成为了家用娱乐设备的代名词。

单单是 11 月到 12 月两个月间，索尼就卖出了 400 万台 PS，这个数字差不多相当于土星在日本市场上三年销量的总和。而在近乎于发狂的圣诞销售中，共有 100 万台 PS 从专卖店流入玩家的手中。

"在假日期间 PS 的销售势头异常火暴，对于我们的开发商来说这可是一个好消息－他们的市场越来越大了。"索尼美国分公司行政副总裁兼行政主管 KAZ 称，"我们都知道，美国有着巨大的娱乐市场，人们对娱乐的选择是多样化的。我们很高兴地看到象电视游戏之类的新型娱乐模式正在以几何级数快速增长着。"

虽然如此，业界却已经开始对 PS 的未来有所担忧。据业内人士分析，PS 目前过大的市场对索尼本身也是一种困扰：面对数千万的 PS 用户，索尼现在无法也不能宣布有关 PS2 的计划，在世嘉 DC 拿出世纪大作收拾残局之前，索尼将采取何种对策，这将是决定未来游戏业盟主的关键。

特报 SCOOP

王菲演唱『FF8』英文版主题歌
亚洲华语歌后唱进游戏世界

本刊讯 王菲在亚洲已经是红得发紫的女歌后。最近又被史克威尔点名为风靡世界的 PS 超级大作「FF8」演唱英文主题歌「EYES ON ME」。估计全世界会有几千万青少年会在游戏时听到王菲的歌声。而王菲轻松一曲，便有 7 位数的美金落袋。

「EYES ON ME」共有两个版本，一个古典版，一个现代版，去年底，史克威尔派了一个 7 人制作小组专程到香港为王菲录音，王菲前后只用了 4 个小时便 OK，其专业水准令日本人叹服，史克威尔方面希望王菲能出席「FF8」的发卖仪式，但王菲因忙于巡回演出而没有时间。不过今年 3 月王菲会在日本武道馆开个人演唱会，届时日本 EMI 会将这首「EYES ON ME」收录在王菲的日文唱片中，令不玩游戏的歌迷也能听到这首动听的英文歌曲，相信随着「FF8」在全世界各地推出，王菲的国际影响也会随之加强。

杂谈 TALKING

索尼起诉模拟器开发者 但上诉被美国法院驳回

本刊美国专讯（记者：KEN） 正当电脑玩家为能够在个人电脑上以模拟器的方式玩到PS游戏而沾沾自喜的时候，索尼对该模拟器的开发者CONNECTIX公司提出了法律上的诉讼。这是模拟器开发者第一次站到被告席的位置上，同时此次审判的结果也将进一步影响到今后模拟器的发展——尤其是目前正与微软闹得不可开交的WINE。

索尼是通过美国分公司控告CONNECTIX的，在之前的一次记者招待会上，索尼把起诉的理由归结于“侵犯了我们的版权和知识产权。”索尼表示，他们认为CONNECTIX制作的PS模拟器“VIRTUAL GAME STATION”所提供的质量是“低劣的”，并指出该模拟器不能准确地模拟PS的游戏，也不能完全兼容所有PS的游戏。

索尼在诉状中称，VIRTUAL GAME STATION的诞生伤害了索尼高品质产品的名誉，另一方面，CONNECTIX的做法侵犯了索尼PS的反盗版、反伪造软件销售及制作的权益。不过以上诉讼若要成立，还必须做到以下几点：原告公司的负责人证实被告产品侵犯了原告的权利，而为了证实这种侵权的成立，原告公司还必须拿出证据来显示所受到伤害的程度。如果单单只是象现在索尼所称的那样，说一些诸如“CONNECTIX没有开发一个原创的产品，只是仿制现有的模型并对知识产权产生负面效应……”等等没有实际意义的话，在法庭上是完全没有用的。事实上，CONNECTIX没有成功地开发一个完美的模拟器、没有通过索尼反盗版保护等行为，倒是可以作为权益被侵害的事实使用的。

法律界人士对索尼的宣言嗤之以鼻，一位不愿意透露姓名的律师称，索尼的表白象受伤后的哀号，用简单的语言来概括，就是“我们打算维持自己的垄断，但是CONNECTIX不想和我们一起玩”，在法律上站不住脚。

索尼在记者招待会上还表示，索尼“没有宣布任何与苹果电脑或者CONNECTIX合作的计划或协议”。与此同时，CONNECTIX也宣布它将如期发售VIRTUAL GAME STATION，新版本的编号将是1.1。CONNECTIX同时回应了索尼的耆宿，它说自己将“否认索尼的所有条款，并将有力地保护自己。”

“我们不相信自己所开发的VIRTUAL GAME STATION破坏了任何知识产权保护条例，”CONNECTIX的总裁兼行政主管ROY MCDONALD表示，“作为一个软件开发公司和出版商，我们也一直反对面向PS和所有软件的盗版行为。我们为VIRTUAL GAME STATION提供了特别的技术，以阻止人们在模拟器上使用盗版的PS游戏。在即将发售的新版本模拟器上，我们还将增加新的防止盗版的安全措施。”

“当然，我们对索尼采取的行动表示失望，我们非常喜欢索尼，尤其是PS的产品，我希望有朝一日CONNECTIX和索尼能够在VIRTUAL GAME STATION上开展合作。”

索尼对模拟器的态度，很容易使人联想到微软即将对LINUX采取的态度。LINUX为了号召广大电脑用户起来反对微软的垄断而开发了WINDOWS的模拟器“WINE”，使得个人电脑的用户可以跳过WINDOWS系统而使用WORD、EXCEL等软件。微软目前对LINUX的做法没有任何表态，也许索尼诉讼的结果会对此有所改变。

几日后，据来自美国的消息称，旧金山联邦地区法院日前已驳回了索尼公司的诉讼请求，他们认为索尼的诉讼不能成立。

“CONNECTIX相信我们先进的模拟技术可以使玩家们对游戏硬件有着更多的选择，他们可以在更自由的情况下玩到各个出色的游戏软件。”CONNECTIX公司的总裁兼行政主管ROY MCDONALD称，“CONNECTIX的VIRTUAL GAME STATION为MACINTOSH主机的用户提供了更多游戏的选择，也使PS的拥有者有了选择他们游戏主机的权利。为了这个目标，我们要继续奋斗下去。”

MCDONALD继续道，“我们在个人电脑(PC)上已经多次成功地推出这种类型的模拟器，并且打算继续向PS市场发展。稍早时候推出的1.1版模拟器获得了玩家的一致拥护，我们将进一步改进和提高我们的产品。”

索尼对模拟器的诉讼暂时偃旗息鼓，也许因此微软也不敢对LINUX系统轻举妄动。有消息称，3DFX将推出专用于LINUX系统的硬件环境，这对于意图一统天下的微软来说无异于一个沉重的打击。现在愿意加入LINUX的厂商越来越多，微软究竟会作出怎样的回应呢？

硬件 HARDWARE

彩色NGP即将推出

本刊日本专讯（记者：KEN） 也许任天堂彩色GAME BOY的成功触动了SNK的神经，彩色版NGP已经引弦待发——虽然黑白版的销量离上海誓言还有很大的距离。

NGP COLOR的发售日订在3月19日（春季东京游戏展第一天），售价为8900日圆(约合人民币640元)，有6种色彩的外壳可供选择。使用2节5号电池的彩色NGP，连续使用时间长达40小时，为目前便携式主机中最长的。

同彩色GAME BOY相同，彩色NGP也没有对比度调节，尺寸方面则比黑白版略大。目前已有41个游戏在开发之中，而与主机同时推出的软件有15份之多。由于黑白与彩色主机的软件可以交换使用，所以应该不必担心游戏数量的问题。

彩色NGP也可以通过专用连线与DC对接，除了已经得到证实的DC版KOF将可以在NGP中培养角色之外，WEP公司也准备制作一个可以在NGP中培养角色的滑雪游戏“COOL BORDERS”(酷滑板)。

值得SNK骄傲的是，这一次NGP并非是在单打独斗，相反的，一些著名的软件公司如CAPCOM、DATA EAST、ADK、ATARI和TAITO都加盟了NGP，相信它在动作游戏上的天赋会使其得到很大的支持。

彩色GAME BOY的能力是可以在32000色中同时选用56色，彩色NGP则是在4096色中同时选用146色，双方各有所长(有点象MD和SFC吧?)。此外，彩色NGP的显示屏更宽一些，电池所支持的时间也比彩色GAME BOY更长。

特报 SCOOP “口袋妖怪”红透京城 “宠物小精灵”在京播放

本刊讯　任天堂的GB名作“口袋妖怪”在电玩一族中早已家喻户晓，而随着1月份北京电视台播放日本动画片“宠物小精灵”(即一年前在日本因引发六岁儿童癫痫症而闹得沸沸扬扬的动画片“口袋妖怪”)以来，喜欢这些可爱的“妖怪”们的人越来越多了，就连片头的国语歌中都频频出现“POCKMON，POCKMON”的歌词，虽然许多人并不知道这就是“POCKET MONSTER”的日本式叫法。

“口袋妖怪·红、绿”在日本销量已经超过500万份，是GB软件中超一流的，它的附带商品也在日本及东南亚创造了几千亿日元的销售额。如今，以“口袋妖怪·皮卡秋”为主的玩具，在北京各大商场也可以买得到。该系列玩具以“皮卡秋”为主角，分为拼装、毛绒、电子、电动四大类，共144种款式，由广东一家公司代理引进，为寒假期间的儿童玩具市场注入了新鲜的血液。

近年来，手掌机无论在国内还是在日本，其风靡程度不亚于次世代主机，使任天堂公司赚足了钞票。日刊“FAMI通”上的98年度软件销量调查表明：在98年度少量最大的软件中，前十位里有三款是GB游戏，足见掌机虽小，吸引力却出乎人们的想象，难怪好几家厂商无法忍耐GB一枝独秀，从今年开始也要来分一杯羹呢。

外设 ACCESSORY PS新外设“PDA”如期推出 POCKET STATION销售一空

本刊日本消息（记者：KEN）　索尼的PDA系统POCKET STATION在日本获得了意料之中的成功，刚刚发售便销售一空。

1月23日开始发售POCKET STATION时，秋叶原电器店的门口就排起了长队。到中午时分玩家可以看到的只有两个字“售完”。几乎是在半天之内，所有销售PDA系统的专卖店都告罄，下午到店的玩家只能失望而归。

索尼目前没有再次生产或提高产量的计划，也许它想籍此达到奇货可居的效果。现在已经宣布配合PDA的游戏很多，其中包括即将推出的史克威尔大作“FF8”。

软件 SOFTWARE DC大作终于推出 世嘉新主机势头渐起

本刊日本专讯（记者：KEN）　尽管任天堂N64的“SMASH BROTHERS”在日本获得了意想不到的好成绩，但是DC仍然显露出更大的魅力和更多的潜质。

N64的“SMASH BROTHERS”在日本的发售量达到了18万3千份，这对于一直不景气的日本N64销售来说无疑是一针强心剂。不过梦工场似乎显得更有实力，99年第一份大作“世嘉拉力2”刚刚推出一周即卖出了约30万份，对世嘉来说这绝对是一个好兆头。

日前有消息称DC硬件销量已过50万，虽然没有得到世嘉官方的证实，但是从“世嘉拉力2”第一周的销量来看，这个数字并非虚构。

杂谈 TALKING PS2主机犹抱琵琶 小道消息纷纷扬扬

本刊综合消息（记者：KEN）　正如本刊前些时候所报道的，索尼与东芝在新一代家用游戏主机处理器上展开了合作，有关PS2的所有详细情报都将在今年2月16日的国际硬件会议（INTERNATIONAL SOLID－STATE CIRCUITS CONFERENCE）上宣布。不过，其主要处理器的技术指标已经公布。

东芝为索尼所提供的芯片是强有力和适合于三维图形处理的。它包括一个128位元的微处理器、10个浮点存取控制器(MAC)、4个浮点分配器和MPEG2格式的解码器。其他有关的技术指标为128位元的多媒体处理器，时钟频率为250MHZ/10频道直接存储控制器(DMA)，等等。

歌后·艺术·游戏产业
——从王菲说起

FAYE这次真的“飞”了。

王菲的歌迷们也许不会想到，FAYE在未来某张新专集中，最动听、也最感人的一首歌曲是为了电视游戏而唱的。

这不得不感谢史克威尔。

歌星演唱游戏的主题曲，或是制作与歌星有关的游戏软件，这已经不是新闻了。但是起用王菲这样红遍亚洲的歌后来为“FF8”助威，在游戏史上大概还是第一次。这个行动本身已经超越了艺术和游戏的范畴。

事实上，香港电视连续剧似乎应该算是融合游戏与艺术的倡导者。把游戏音乐编排进电视剧，在香港影视圈里是常有的事。早几年有一部讲述刘伯温传奇的连续剧中常常可以听到光荣“三国志”的选段，后来又有一部反映旧上海争斗的连续剧，把“铁甲龙骑士”第二版的音乐用在紧张追逐的场面中，用的倒也有模有样，合情合理。

把游戏当作艺术，是游戏创造者们毕生追求的梦想，这个梦想随着次世代的到来而渐渐真实了。我们无须去评判史克威尔作品本身的优劣，但是她在电玩与电影之间融合上所作出的贡献是不能否定的。玩家可以看到，史克威尔是以制作电影的态度和资本来制作游戏的，这将带领电影进入全新的互动世界。

王菲为“FF8”唱主题曲，可以相信，必然会有不少FAYE的痴迷者，为了她去购买这自己原本毫无兴趣的四张光碟和PS，这就是偶像的魅力。

王菲为“FF8”唱主题曲，可以相信，必然会有越来越多的歌星、影星参与到游戏的制作中去，象演绎电影一般演绎游戏，这就是艺术的魅力。

听着王菲感人肺腑的演唱，玩着令人激动的游戏，想想中国的游戏产业，看看前几年流行起来的“签名告别”，也不知是该大笑三声，还是大哭一场。

艺术，到底是永远不会与愚昧为伍的。

KEN　戊寅年十二月二十三日　于上海

新闻分析

欲说还休话盗版

特约记者:KEN

在这次亚洲娱乐设备展览会上，日本业界的高层人士谈论最多的，就是版权和盗版。事实上，随着国内游戏业和娱乐业的进一步发展，盗版已经成为公开的事实——或者我们可以把它"轻松"地称为"阳光下的罪恶"——当然，这个话题可不是那么轻松的。

引发盗版猖獗的因素很多，但是由此造成的危害却是显而易见的。正如世嘉前总裁中山隼雄先生所说：这种做法无异于谋杀我们的产业！

单以DC的王牌游戏"索尼克大冒险"为例：一千万美圆的制作成本，若是仅仅以收回成本为目标，就算每一张光碟可以赚到5美圆(事实上这几乎完全不可能)，也要卖出200万份软件才行。也就是说，即使现在所有的DC玩家都买正版游戏，世嘉也未必能够有收益。倘若玩家买的是盗版，就更免谈收回成本了！俗话说，千做万做，赔本生意不做。SEGA再家大业大，又有几个一千万美圆可赔？软件公司不是慈善机关，没有了利益的驱动，也就丧失了进一步发展的兴趣。游戏业未来所将面临的困难和问题，其中主要的一部分将是由盗版造成的。

玩家们的心理也许并不十分清楚，当他们热衷于家中堆积如山的廉价盗版碟时，他们正在悄悄消灭着这个自己钟爱的产业，这决不是危言耸听。

事实上，对于大部分大陆玩家来说，电脑、次世代主机、甚至MD或是GB，都已经可以算做是超前消费了。按照目前大陆的经济收入情况来看，这些主机的普及度至少已经提前了5年，只是在盗版软件的掩盖下，这种虚假的繁荣才得以维持。道理相当简单：一张正版的WINDOWS 98光碟，如果是公司购买，在美国至少要5000美圆以上！就算是微软针对大陆市场发售的中文正式版，价格也便宜不到那里去。试问国内有多少公司是按这种价格购买的WIN98?至于游戏软件，任何一个次世代节目的售价都不应该低于400元人民币。照现在大陆PS和SS的普及程度和玩家软件的持有量来说，如果买的是正版软件，中国的经济实力恐怕早就超英赶美不知十几倍了！在DC诞生的今天，就有不少玩家公然宣称道：没有盗版，不买DC!

既想与国际潮流接轨，又没有实际消费能力，盗版因此"应运而生"。

国家对版权的问题一直比较重视。但为什么盗版总是死而复生，难以灭绝？玩家的消费能力是一个主要原因，高额的暴利是另一个主要原因，还有一个主要的原因就是：没有正版软件可以填补打击盗版后留下的空白。

要想大力发展廉价的正版软件，就必须大力发展中国的软件开发事业。国外开发的软件，从成本上来说始终要比国内高许多，期待这些软件商开恩低价抛售几乎是不可能的。如果能够使国内软件开发事业健康地发展起来，一方面汉化那些优秀的国外游戏软件，另一方面制作本土的优秀软件，再运用市场操作的技巧和手段，不要急功近利，而是以开发未来市场的整体眼光来布局，打击盗版并不是一个梦想。

当然这样做，首先必须对国内的消费层有个明确的认识，不要让主机的普及率蒙住眼睛，不要再让盗版欺骗自己。此外，应当加强专用游戏主机而不是PC的游戏软件开发。过于开放的平台使PC游戏面临相当大的竞争和盗版的风险，相对来说，专用游戏机在这方面就好得多。

盗版，带给玩家的将是梦魇而不是欢乐。

请所有理智的玩家都牢记这一点。

我曾经带着担心的想法问一个在美国的朋友：要是"老美"知道你用盗版软件，他会说什么？

得到的回答却出乎意料："鬼子们"特别羡慕我们能用盗版软件！

一点儿没有感到不安，一点儿不在乎我的担心。

原来用盗版软件并不是我们的人格有问题，"鬼子"对这种极廉价极超值的东西原来也垂涎三尺呀！

在国内，玩儿电脑的可以随心所欲地使用任何想用的软件，玩游戏的可以买一大堆根本不会去玩儿的游戏软件"收藏"起来。在国外，"鬼子"们只能老老实实地用真正必需的软件，玩儿数量有限的心爱的游戏。他们的电脑玩儿得没我们宽，游戏没我们玩儿得多。按照某种实用主义的逻辑：我们在天堂，他们在地上。

可是我们在现实中看到的是：国外的软件水平越来越高，利润越来越大，可是没有人敢真正进入中国这块市场，我们想与国际接轨只能靠盗版。而国内的软件业在盗版的"关注"下，投入的资金和制作力量得不到相应的回报，热情越来越低，损失越来越惨重。我们的软件业看不到美好的未来。

这一切，很大程度上拜盗版所赐。

我们所有的人其实都知道盗版的种种罪状，但这妩媚妖艳的甜心，谁都忍不住碰一下，只要不算犯法。

可是国际惯例早晚要遵循，国内对于版权的保护也早晚要严格起来。到那时，我们这些盗版"蜜罐儿"中的既得利益者，如何面对空荡荡的市场，如何忍耐玩儿不到新游戏，用不着新软件的寂寞。

关于盗版这个既敏感又关乎我们切身利益的问题，欢迎玩儿友们投稿至"GAME BAR"中，发表自己的看法。

责编/PINSER

永无终结的最终幻想
——坂口博信访谈评

本刊驻美国特约记者/叶展

下文是美国 NEXT GENERATION 杂志社的记者在夏威夷 SQUARE USA 的公司总部对最终幻想之父坂口博信的采访,用问答方式写成。笔者另加了一些背景材料,希望有助于读者更清楚地了解这位 RPG 界最具权威性的人物的一些想法和观点。

当我们采访其他游戏设计者时,他们总是喋喋不休地和我们讲游戏的故事情节和人物角色,但采访坂口博信时,他却更喜欢谈计算机图形学领域的发展和其他技术性问题,这确实出乎我们意外。但想想也就释然,作为最终幻想系列的总设计师,他早已把故事情节和人物角色搞定了,他在这方面已经毫无问题。因此他才有更浓厚的兴趣关注于技术的发展对游戏表现手法的影响。无可否认,在次世代机上所有的 RPG 游戏中,"最终幻想 7"拥有最精美的图象,最动人的音乐,采用了最先进的计算机图形技术。而"最终幻想 8"也马上就要推出了,其三维图象的质量将比 7 代更胜一筹。

坂口博信现任位于夏威夷的 SQUARE USA 公司的总裁,正在同时进行"最终幻想 8"游戏和一部 CG 电影的开发工作。

"名不符实"的最终幻想

问:是怎么想到最终幻想这个名字的?毕竟最终幻想若最终到第七次第八次还叫"最终"不太合适吧,很有些名不符实之嫌啊!

答:在 FF1 之前,我也曾开发过几个游戏,但都很不满意。因此萌生退意,准备把手上刚接的项目做完后,就金盆洗手,退出游戏界。当时我想:这就是我最后一部作品了,这是我的"最终幻想"。因此便把游戏取名叫最终幻想。

评:山重水复疑无路,柳暗花明又一村。大概坂口博信当年开发 FFI 时也没有想到 FF 系列将会如此成功,到七代八代还是风姿不减吧!

从一代到七代
——人员,资金,开发时间的对比

问:FF1 开发小组有多少人?

答:15 个人。

问:那么 FF7 呢?

答:95 人。

问:FF1 开发时间有多长?

答:1 年。

问:那么 FF7 呢?

答:1 年半。

评:我们可以看到:虽然 FF7 的故事情节出场人物图形图象动画场景等比 FF1 复杂了不知千百倍,但与开发成本和人员配置等成几何级数上升形成鲜明对比的是开发时间增加得并不多。大项目必须采用成熟的软件工程管理方法,才能有效地协调近百人的工作,使软件尽量如期完成。

问:FF8 开发成本是多少?

答:具体数据由于开发还在进行中,所以没有统计结果。但可以肯定的是会比 FF7 少!

评:FF8 的开发成本比 FF7 低,这是可以理解的。开发 FF7 时,SQUARE 面临着两个难题:(1)对 PLAYSTATION 的开发环境完全陌生(2)对三维图形技术完全没有经验。因此必须有一个学习熟悉的过程,开发必要的工具软件(即所谓的 in-house build),编制必需的函数库,有时也有可能要走些弯路。这些都会直接导致成本上升。而开发出 FF7 后,对 PLAYSTATION 的开发环境可以说胸有成竹了,必要的工具软件和函数库都有了,三维图形图象的制作也得心应手了,再开发 FF8 自然就省力省钱地多。特别是 FF8 从技术角度讲并没有什么突破,基本是继承了 FF7 的系统,只不过图象质量更高罢了。

问:那么 FF7 的开发成本是多少?

答:2500 万美元左右。

评:将 FF7 的开发成本和两部电影比较一下。迪斯尼的《木兰》摄制成本 8000 万美元,这是一般好莱坞大片的标准价。香港去年最卖座的电影《风云》成本为 300 万美元,已经是香港电影中破天荒地高的了。一般香港电影的成本在 100 万美元左右。所以我们看出,SQUARE 的这种大型 RPG 游戏,其成本已经直追好莱坞电影。这样的财力,不要说中国游戏业在短期内根本不用奢望,连香港电影界都无法企及。

构思创作过程

问:你是如何构思游戏的,创作的流程是怎样的?

答:对游戏的世界观和故事情节有个大概的模糊的想法后,我就让美工(电影业的叫法是 production designer 或 production illustrator,游戏业由于分工不明确,就统称为美工了)根据这些只鳞片爪的想法绘制一些场景。然后我根据这些场景,再对故事情节进行整合发挥,逐步细化。这是我以前的做法。现在我们的作法是将故事脚本完全写好后才进行具体化(visualization)。

评:坂口博信在这里谈的实际上是游戏脚本的写作。游戏脚本的写作和电影脚本的写作有很多相同之处。在 Steven Katz 的《Film Directing: Shot by Shot》一书中,对电影脚本的写作有精彩的归纳。他说电影脚本有两种写作方法:一种是由视觉到故事,即作

者一开始并没有明确的故事结构，心中只有一些不连贯的场景，或者一段生动的情节，或者几个美丽的人物形象。作者从这些零碎的视觉性的材料中，找到整个电影的主题和韵律，并衍生连缀强化故事情节。在构思故事情节的同时考虑画面构成镜头处理等视觉因素。另一种方法则是从故事到视觉，即作者对整个故事情节有全盘考量，写作时只关注于情节发展和人物关系，暂不考虑视觉因素。在整个故事完成后才对脚本进行分析和 visualization，看看这一段情节如何表现，采用什么样的场景，镜头如何设置等等。坂口博信早期的游戏显然是采用前一种，即从视觉到故事的方法。这种方法自由度大，适合于灵感的发挥。但弱点是不能处理很复杂的故事。因为作者在构思情节时总要兼顾视觉因素，如果故事很长，一边考虑视觉因素一边编故事很容易顾此失彼，使得故事情节或人物关系上出偏差。这种方法适合于短的影片或独立制作人的影片，而不完全适用于所谓大片。复杂的故事情节需要采用第二种方法来完成。游戏也一样。随着游戏容量越来越大，故事情节和场景越来越复杂，第一种方法行不通了，于是坂口博信就 switch 到第二种方法，即由故事到视觉。先把复杂的故事情节和众多的出场人物搞定，然后再考虑视觉因素。这实际上也是体现了大项目制作过程的制度化和工序化，即脚本写作和美工设计之间要分开，工作更加有序了。因为毕竟目前 RPG 游戏所达到的复杂度已不可能完全由一个人构思创作完成了。

“我现在是个电影导演！”

问：你是否从除游戏以外的其他领域或他人作品中得到启示并获取灵感？

答：James Cameron 的电影，特别是他的《终结者》和《终结者2》两部电影，给我启发很大。他的电影中所体现的平衡美，故事主线的完整简洁，都值得我学习。他对时间的把握，对镜头角度的控制，配上音乐，将整个气氛发挥渲染到最高点。这正是我孜孜以求的境界。这些高水平的电影是我经常学习并获取创作灵感的源泉。

评：James Cameron，即是去年红得发紫的电影《泰坦尼克》的导演。据说拍完《泰》后已经退出江湖。此人大学学的是物理学，后来不知怎么改行干电影了。由精密冷静的物理科学到声色情嘆的电影艺术，这“转型”也真不容易。但人应该有勇气去追求自己喜爱的东西，这一点在美国人身上体现得比较突出。

问：那你偏爱 RPG 是否就是因为 RPG 游戏和电影艺术比较接近呢？

答：只有 RPG 游戏才能将复杂的故事情节完美表现出来。

评：电影实际上就是讲故事。电影发展了几十年，虽然镜头技术、剪辑技术、特殊效果等方面变化万千，但其基本的叙事性结构是不变的。可以说所有的好莱坞电影(也就是所谓主流电影，有别于先锋派新浪潮之类)都是依靠好的故事原型取得成功的 (faithful to the original storytelling strategies)。RPG 游戏也是讲故事。RPG 游戏和电影两者之间有很多共通的东西。对是否是因为推崇电影艺术而爱屋及乌偏爱 RPG 游戏的问题，坂口博信虽然没有明确地回答 YES 或 NO，但显然他的回答应是 YES。

问：FF8 是不是也象 FF7 一样有很多类似电影的过场动画？

答：当然，FF7 有大概 1 小时的过场动画。FF8 的过场动画将会更长。

评：现在读者们应该明白为什么 FF7 的开发成本那么高了。实际上 SQUARE 在 FF7 中插了 1 小时的全三维动画电影。一般电影的长度是 90－120 分钟，象迪斯尼的《玩具总动员》，《木兰》等都是这么长。FF7 中插入的动画的长度已经接近好莱坞类型电影的下限了。制作这么长的三维动画电影，成本自然不菲。

问：你认为你是一个游戏设计者呢，还是更象一个作家？

答：我带各种面具(假面人？)。我既是一个作家，也是一个游戏设计者，现在我则是一个电影导演。

评：很重要的自白。这预示着坂口博信今后的发展方向将更侧重于电影。显然就现阶段而言，电影的表现力要远远大于游戏，很多需要表达的东西用游戏是无法完美体现的。因此 在坂口博信的心中，电影的分量较之游戏更重些。同时，正由于坂口博信持有的这种观点，SQUARE 今后的 RPG 游戏，将沿着 RPG 游戏与电影融合的路继续走下去，更加大型化，电影化，制作流程更正规化，更注重借用电影表现手法。而笔者以为这也是整个 RPG 游戏界的发展方向，虽然有人对此颇有微词，但此潮流不可阻挡。RPG 游戏必将在和电影的融合中获得更深刻的表现力，从而最终被主流社会所接受。

新大陆——RPG 在美国

问：为什么美国玩家不象日本玩家那样偏爱 RPG？

答：(笑)我也希望知道原因！

评：如果说玩 RPG 游戏是做白日梦的话，美国人是不太愿意做白日梦的。当然这并不是说美国没有梦，否则全世界的人都到美国去圆“美国梦”干嘛？所谓美国梦就是通过自己的脚踏实地的努力实现自己的目标，是积极进取，而不是白日做梦。相反，日本人由于生活工作学习压力过大，比较容易做白日梦，回避现实，自我陶醉一下。这就是体验型的 RPG 游戏盛行于日本的原因吧。另外美国人直性子急脾气。喜看蓝球，因为蓝球赛节奏快，几分钟一个来回，高潮无数，最后比分一百多比一百多。没什么美国人看足球，因为他们觉得场上两队费力地踢 XX 分钟，最后 0:0 或 1:0，实在没看头。对于动辄需要十天半月才能通关的 RPG 游戏，自然敬而远之。

问：为什么 FFVII 又在美国如此畅销？

答：我猜可能是 FFVII 令人叹为观止的三维图象起了很大作用，吸引了许多美国玩家。并且以往的 RPG 中都是三头身的 Q 版形象，不合美国观众的口味。在 FFVII 中，有较真实的人物形象(指动画和打斗时，地图模式下仍是三头身)，因此容易获得美国玩家的认可。

评：说得好。FFVIII 连地图模式下的人物都改成更真实化的 7 头身了。看来 SQUARE 更加注意美国乃至全球市场了，作出的东西也要兼顾各国家地区玩家的审美口味。

展望未来——游戏将分化成两类

问：最近有什么你特别想玩的游戏？

答：我特别瞩目于赛达尔 64 的发售，发售后我一定会搞一套玩玩。我不知这么说合适不合适：自从玩过 MARIO64 后，我的 N64 就被锁在柜子里再没动过。现在我准备把我的 N64 从柜子里“祭”出来玩玩赛达尔了。

评：好大的口气！似乎在说 N64 上除了 MARIO64 和 ZELDA 后就没有游戏值得玩了。

问：对游戏业的未来走向你有何预见？

答：我希望游戏机的硬件性能更强大，图象质量更高！我认为：游戏将分化成两类，一类在保持本身游戏性的同时，更加强调图象质量和电影技术的运用；另一类游戏则完全侧重于"纯"游戏性。两类游戏将和平共存而不是彼此竞争。游戏技术方面，可以预见的将是全息图象的运用。如果全息图象实现，将解决所有的三维游戏中镜头角度的问题——因为那时整个三维世界将真实地出现在你面前，你可真正去和三维世界交互。当然实现这一点究竟需要多少时间我也不清楚。

评：游戏分成两类，前一类的典型就是FFVII和FFVIII，图象豪华，电影化。后一类的典型是TETRIS和PACKMAN，它们的"纯"游戏性无与伦比，图象质量反而无关紧要。至于全息图象，诸位高中物理课就知道是什么东西了吧。不知为什么坂口博信会把全息图象提出来，因为目前虚拟现实（Virtual Reality）领域的研究中似乎对全息图象没什么兴趣，大家都在开发头盔显示器或CAVE系统类型的东西。当然，虚拟现实技术的难关若攻克，必将对游戏业产生极大推动作用，使游戏的表现力超越电影。电影业到那时也许真要考虑考虑面临的威胁了。设想一下你置身全三维环境中，眼所见，耳所闻，手所触，无一不真实如生，但又无一不是虚幻的。游戏到那时就真正实现了终极目的——以玩家为中心构建了虚拟的世界和人生！

PLAY STATION

中文名称	外文名称	厂商	类型	其它	预售日
空中赛车锦标赛	AIRRACE CHAMPIONSHIP	XING	RAC		3月4日
盗墓者 3	TOMB RAIDER 3	ENIX	A · AVG	动作 AVG	3月4日
寂静岭	SILENT HILL	KONAMI	AVG		3月4日
实战柏青嫂必胜法 · SAMMY 革新版 2	实战パチスロ必胜法 · サミーレヴォリューション 2	SAMMY	ETC		3月4日
武装斗士	アームド ファイター	BANPRESTO	FTG		3月4日
彼方(你)	SONATA(ソナタ)	T&E SOFT	RPG	译名无法确定	3月4日
百事先生	PEPSIMAN	KID	ACT	3D 动作	3月5日
渔夫之路	FISHER'S ROAD	BPS	SPG	对应鱼杆、振动手柄	3月11日
雅典娜 · 从平凡的生活中唤醒	ATHENA · Awakening from the ordinary life	SNK、梦工房	AVG	3CD、对应振动手柄	3月11日
译名无法确定	家にポチやってきた · In My Pocket	KONAMI	SLG	对应 PDA	3月11日
最终幻想 6	ファイナルファンタジー6	SQUARE	RPG	SFC 名作	3月11日
最终幻想 特选集	ファイナルファンタジー コレクション	SQUARE	RPG	包括 4、5、6	3月11日
最终幻想 特选集 · 纪念包	ファイナルファンタジーコレクション · アニバーサリーパッケージ	SQUARE	RPG		3月11日
柯林 · 麦克雷 拉力赛	CORIN McRAE THE RALLY	CODEMASTER	RAC	对应振动手柄	3月11日
全球力量 新 · 战斗国家	グローバルフォース 新 · 战斗国家	SCEI	SLG	对应振动手柄	3月11日
在九毫米模型轨运转的游戏"嘎当咣当"	Nゲージ运转气分ゲーム"ガタンゴトン"	东芝 EMI	SLG	开火车	3月11日
爱心队长	キャプテン ラヴ	东芝 EMI	AVG		3月11日
神秘的约柜 · 幻之剧场	ミスティックアーク · まぼろし剧场	ENIX	AVG		3月18日
舞道浪子 · 任性的桃天使 2～伊甸之泪	DANCING BLADE · かってに桃天使 2～Tears of eden	KONAMI	AVG	对应 PDA	3月18日
私人巴士 1-2-3 命运！· 改变命运的人	シーバス 1-2-3 DESTINY！· 运命を変える者	JALECO	RPG		3月18日
电气机车前进！ 2	电车で GO！ 2	TAITO	SLG		3月18日
电气机车前进！ · 单柄控制器版	电车で GO！ · コントローラワンハンドルタイプ	TAITO	ETC		3月18日
疾驰赛手 3	ギャロップレーサー3(GALLOP RACER 3)	TECMO	RAC		3月18日
新世纪 GPX 机械定则 · 新的挑战者	新世纪 GPX サイバーフォミュラ · 新たなる挑战者	バップ	AVG		3月18日
全明星网球 '99	ALL star Tennis '99	UBI SOFT	SPG		3月18日
走向心灵	TO HEART	AQUA	AVG		3月25日
艾尔顿 · 塞纳的赛车决斗 特别版	アイルトン · セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	RAC		3月25日
古代匕首传说	どすこい传说	KSS	SLG	译名无法确定	3月25日
S.C.A.R.S.	S.C.A.R.S.	UBI SOFT	RAC	对应振动手柄	3月25日
必杀柏青哥店精选 · 复活！令人怀念的名机们	必杀パチンコステーションクラシック · 复活！なつかしの名机たち	SUNSOFT	SLG	对应振动手柄	3月25日
G I 骑师	G I JOCKEY	KOEI	RAC	赛马游戏	3月25日
育儿问答 · 我的小天使	子育てクイズもっとマイエンジェル	NAMCO	PUZ		3月25日
去打高尔夫！ 领袖公开赛	ゴルフに行こう！ · トーナメント リーダー	VICTOR	SPG		3月25日
村越正海的爆钓 · 垂钓海巴斯	村越正海の爆钓 · シーバス フィッシング	VICTOR	SLG	钓巴斯鱼	3月25日
98 格斗之王 · 梦战斗未结束	THE KING OF FIGHTERS '98 · DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	FTG		3月25日
范皮尔 · 吸血鬼传说	ヴァンピール · 吸血鬼传说	ARTDINK	SLG	对应 PDA	3月上旬
目标！ 名门棒球部	めざせ！ 名门野球部	ダズ	SLG	对应 PDA	3月上旬
客厅！职业 7 柏青哥实机模拟游戏	PARLOR！ PRO 7パチンコ实机シミュレーションゲーム	日本电话网	SLG		3月下旬
夏日暗风 · 再掀帝都物语	暗吹く夏 · 帝都物语ふたたび	B FACTROY	A · AVG	动作 AVG	3月下旬
独行战士	ONE	CAPCOM	STG	对应振动手柄	3月
恶魔召唤师 · 灵魂黑客	デビルサマナー · ソウルハッカーズ	ATLUS	RPG	SS 移植作	3月
复活之斩 · 武士枪手	RISING ZAN · THE SAMURAI GUNMAN	WAVE SYSTEM	ACT		3月
ESPN X 竞赛 · 职业滑雪者	ESPN X－GAMES · PROBOADER(プロボーダー)	EA SQUARE	SPG	对应振动手柄	3月
奏(骚)乐都市 大阪	奏(骚)乐都市 OSAKA	KING RECORD	SLG		3月
电影院英语会话 第三卷 呼啸山庄	CINEMA 英会话シーリズ第 3 巻 岚が丘	SUCCESS	ETC		3月
拉米乐队	ウンジャマ ラミー	SCEI	M · ACT	音乐 ACT、啪啦啪续作	3月
小巨人 MICROMAN	小さな巨人ミクロマン	TAKARA	ACT		3月
柏青嫂之王	パチスロマスター	TEN 研究所	SLG		3月
译名无法确定	ガンホーブリゲイド	TOMMY	SLG		3月
建造荒岛城	トミカタウンをつくろう！	TOMMY	SLG	操纵建筑机械	3月
还击、爆打	ひっとばっく(HIT BACK、HIT BUCK)	TOMMY	ACT		3月
转折点	ターニングポイント	NAXAT	SLG		3月
机械帝国	Cybernetic EMPIRE	日本电话网/狼组	A · AVG	动作 AVG	3月
小人儿拉尔夫的大冒险	ちっぽけラルフの大冒险	NEW	ACT		3月
火魅子传～恋解～	火魅子传～恋解～	博报堂	SLG	战略&恋爱、3CD	3月
超时空要塞 MACROSS · 可曾记起爱	超时空要塞マクロス · 爱 おぼえていますか	BANDAI	STG	SS 移植作、2CD	3月
全日本职业摔角 · 王者之魂	全日本プロレス · 王者の魂	HUMAN	SPG	对应 PDA	3月
建设机械模拟装置 · 卓绝满点	建筑机械シミュレーター · KENKI いっぱい	富士通电脑系统	SLG	对应振动手柄	3月
病毒 · 战场	VIRUS · THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	TAB		3月
职业鬼魂先生 · 保利宛君	ミスタープロスペクター · ほりあてくん	リズミックス	ETC	对应 PDA	3月

游戏新闻眼

	中文名称	外文名称	机种	厂商	类型	其它	预售日
	龙与地下城·精选	ダンジョンズ ドラゴンズ·コレクション	SS	CAPCOM	ACT	2CD、对应扩充卡	3月4日
	龙与地下城·精选(扩充卡同捆)	ダンジョンズ ドラゴンズ·コレクション(扩张ラムカートリッジ同梱版)	SS	CAPCOM	ACT	2CD、对应扩充卡	3月4日
	靠近接吻…	KISS より…	SS	KID	AVG		3月18日
	靠近接吻…(初回限定版)	KISS より…(初回限定版)	SS	KID	AVG		3月18日
	职业指南麻将"兵"	プロ指南麻雀"兵"	SS	文明脑	TAB	麻将	3月
	麻将大会2·特别版	麻雀大会2·SPECIAL	DC	KOEI	TAB	麻将	3月4日
	空中舞蹈·蓝色冲击主演	エアロダンシング·featuring Bule Impulse	DC	CSK综合研究所	SLG	飞行表演	3月4日
	噗哟噗哟	ぷよぷよ~ん	DC	COMPILE	PUZ	对应VM、振动	3月4日
	超能力大战2012	サイキックフォース2012	DC	TAITO	FTG	振动	3月4日
	真实的声音·风的遗憾	リアルサウンド·风のリグレット	DC	WARP	AVG	对应VM、2CD	3月11日
	摩纳哥GP·模拟赛车2	MONACO GRAND PRIX·Racing Simulation 2	DC	UBI SOFT	RAC	对应方向盘、振动	3月11日
	向北。白光	北へ。White Illumination	DC	HUDSON	AVG		3月18日
	蓝刺	BLUE STINGER(ブルー スティンガー)	DC	SEGA	ACT	AVG+ACT	3月25日
	超级漫画英雄对卡普空	MARVEL VS. CAPCOM	DC	CAPCOM	FTG		3月25日
	三国志6	三国志6	DC	KOEI	SLG	对应VM	3月25日
	信长的野望·将星录 提升版	信长の野望·将星录 with パワーアップキット	DC	KOEI	SLG	对应VM	3月25日
	超速·赛车	SUPER SPEED·RACING	DC	SEGA	RAC	对应方向盘	3月25日
	数码竞马新闻·我的骑师	デジタル竞马新闻·MY TRACKMAN	DC	ショウエイステム	ETC		3月
	泡泡龙64	パズルボブル64	N64	TAITO	PUZ	骨灰级名作	3月5日
	恶魔城DRACULA·默示录	恶魔城ドラキュラ·默示录	N64	KONAMI	ACT	动作冒险	3月11日
	全美职业橄榄球·钢铁汉子	NHL BLADE OF STEEL	N64	KONAMI	SPG	卡带	3月18日
	顶级装备·极速驾驶	トップギア·オーバードライブ(TOP GEAR·OVER DRIVE)	N64	KEMCO	RAC	卡带	3月19日
	实况力量满贯职业棒球6	实况パワフルプロ野球6	N64	KONAMI	SPG	卡带	3月25日
	消灭64	WIPE OUT 64	N64	COCONUTS JAPAN	不明	卡带	3月中旬
	超级保龄	SUPER BOWLING	N64	ATHENA	SPG	卡带	3月下旬
	超空间夜晚职业棒球王2	超空间ナイタープロ野球キング2	N64	IMAGINEER	SPG	卡带	3月
	64大相扑2	64大相扑2	N64	BOTTOM UP	SPG	卡带	3月
	人生游戏64	人生ゲーム64	N64	TAKARA	TAB	卡带	3月
	ROX	ROX-ロックス-	N64	ALTRON	不明		3月5日
	狂热节拍GB	ビートマニアGB	GB	KONAMI	SLG	模拟DJ	3月11日
	怪兽★赛跑2	まんすたあ★レース2	GB	KOEI	RAC	卡带	3月12日
	袖珍力量满贯职棒君	パワプロクンポケット	GB	KONAMI	SPG	译名无法确定	3月18日
其	职业麻将·极GB 2	プロ麻雀·极GB 2	GB	ATHENA	TAB	卡带	3月19日
	女神转生外传·最后的圣经	女神转生外传·ラストバイブル	GB	ATLUS	RPG	彩色版	3月19日
	大怪兽物语·地区奇迹2	大怪兽物语·THE MIRACLE OF THE ZONE 2	GB	HUDSON	不明	卡带	3月19日
	袖珍汉堡先生(译名无法确定)	バーガーバーガーポケット	GB	HUDSON	不明	卡带	3月下旬
	袖珍电车2	ポケット电车2	GB	COCONUTS JAPAN	SLG	卡带	3月下旬
	QUI QUI	QUI QUI	GB	魔法	不明	卡带	3月
它	袖珍甲子园	甲子园ポケット	GB	魔法	SPG	卡带	3月
	小山和雷蒙德	おはスタ やまちゃん&レイモンド	GB	EPOCH	不明	卡带	3月
	机器猫赛车2	ドラえもんカート2	GB	EPOCH	RAC	猫卫门	3月
	卡片捕捉者 樱·何时与樱姐姐在一起	カードキャプターさくら·いつもさくらちゃんといっしょ	GB	M·T·O	不明	卡带	3月
	SD飞龙之拳外传EX	SD飞龙の拳外传EX	GB	文明脑	不明	卡带	3月
	加藤一二三九段将棋教室	加藤一二三九段将棋教室	GB	文明脑	TAB	卡带	3月
	坂田吾郎 八段连珠入门	坂田吾郎 八段连珠入门	GB	文明脑	TAB	卡带	3月
	决斗 野兽战争·野兽战士最强决定战	决斗 ビーストウォーズ·ビースト战士最强决定战	GB	TAKARA	FTG	卡带	3月
	译名无法确定	王ドロボウJING·エンジェル	GB	MASIYA	不明	卡带	3月
	译名无法确定	王ドロボウJING·デビル	GB	MASIYA	不明	卡带	3月
	职业棒球(暂定名)	ザ プロ野球(假题)	NGP	ADK	SPG	卡带	3月19日
	将棋的达人·彩色版	将棋の达人·カラーVer.	NGP	ADK	TAB	卡带	3月19日
	通信四人打·何处都可玩的麻将	通信四人打ち·どこでも麻雀	NGP	ADK	TAB	对应无线通信器	3月19日
	格斗之王R-2	KING OF FIGHTERS R-2	NGP	SNK	FTG	卡带、对应DC	3月19日
	迷你泡泡龙(暂定名)	パズルボブル ミニ(假题)	NGP	SNK	PUZ	卡带	3月19日
	棒球明星·彩色版(暂定名)	ベースボールスター·カラーVer.(假题)	NGP	SNK	SPG	卡带	3月19日
	俯冲警报(潜水警报)	DIVE ALERT	NGP	PSYGNOSIS	不明	译名无法确定	3月19日
	新21(暂定名)	ネオ 21(NEO 21)(假题)	NGP	ダイナ	不明	卡带	3月19日
	新德贝冠军赛(暂定名)	ネオ ダービーチャンプ(假题)	NGP	ダイナ	SLG	卡带、赛马	3月19日
	新樱桃王·彩色版(暂定名)	ネオ チェリーマスター カラーVer.(假题)	NGP	ダイナ	不明	卡带	3月19日
	新巨龙的疯狂(暂定名)、新野龙	ネオ ドラゴンズワイルド(假题)	NGP	ダイナ	不明	译名无法确定	3月19日
	新巴克拉牌(暂定名)	ネオ バカラ(假题)	NGP	ダイナ	TAB	卡带、赌牌	3月19日
	接上,嘭! 2(暂定名)	つなげてポンッ! 2(假题)	NGP	梦工房	不明	卡带	3月19日
	袖珍网球2(暂定名)	ポケットテニス2(假题)	NGP	梦工房	SPG	卡带	3月19日
	电气机车前进!	电车でGO!	WS	TAITO	SLG	街机移植作	3月4日
	新日本职业摔角·斗魂烈传	新日本プロレスリング·斗魂烈传	WS	TOMMY	FTG	PS名作	3月4日
	GUNPEY	GUNPEY(グンペイ)	WS	BANDAI	不明	卡带	3月4日
	陆行鸟之不思议的迷宫·WS版	チョコボの不思议なダンジョン for ワンダースワン	WS	BANDAI	A·RPG	PS名作	3月4日
	神奇竞技场	ワンダー スタジアム	WS	BANDAI	SPG	卡带	3月4日
	麻将登龙门	麻雀登龙门	WS	SAMMY	TAB	卡带	3月中旬
	噗哟噗哟通	ぷよぷよ通	WS	BANDAI	PUZ	卡带	3月中旬
	SD高达·令人感动的合集	SDガンダム·エモーショナルジャム	WS	BANDAI	不明	卡带	3月下旬
	数码怪兽·WS版	デジタルモンスターVer. Wonder Swan	WS	BANDAI	RPG	卡带	3月下旬
	信长的野望·WS版	信长の野望 for Wonder Swan	WS	KOEI	SLG	卡带	3月

注:以上软件发售预告表内的游戏均为日版发售时间,表格的最终统计日为2月12日。表中游戏的发售日有变动的可能性。



每月都有中奖机会、每年都有大奖的

中国第一个电视游戏排行榜

中国电玩榜

本月“中国电玩榜”统计时间为 99 年 1 月 1 日～1 月 31 日，这期间共收到有效选票 3076 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

PLAY STATION 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2 厂商:CAPCOM　类型:AVG 玩过后，学习成绩也发生了危机。(安徽　刘洋)	934
2	2	最终幻想 7 厂商:SQUARE　类型:RPG 见到艾丽丝的感觉真复杂。(重庆女孩　朱莎)	647
3	3	寄生前夜 厂商:SQUARE　类型:RPG 你这样一个女人，让我欢喜让我忧。(南京　蒋昊)	501
4	5	合金装备·索利德 厂商:KONAMI　类型:战术谍报 ACT 没有僵尸和怪兽，却让人感到无限真实与紧张。(江苏宜兴　孙路)	460
5	4	铁拳 3 厂商:NAMCO　类型:3D－FTG 玩了 PS 版就不想玩街机版了。(贵州　王志翔)	348
6	7	实况世界足球·胜利十一人 3～法国世界杯 98 (KONAMI、SPG)	290
7	6	勇敢的剑士·武藏传(SQUARE、A·RPG)	202
8	9	’97 格斗之王 (SNK、FTG)	154
9	8	宿命传说 (NAMCO、RPG)	133
10	11	星海传说·第二个故事 (ENIX、RPG)	117
11	新	R4·山脊赛车类型 4 (NAMCO、RAC)	114
12	10	GT 赛车 (SCEI、RAC)	102
13	13	异度装甲 (SQUARE、RPG)	80
14	再	SD 高达·G 世纪(BANDAI、S·RPG)	73
15	再	天诛 (SCEI、ACT)	66

SEGA SATURN 游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	樱大战 2·望君珍重 厂商:SEGA　类型:AVG＋SLG 太感人了，我想哭！(河北保定　女　李慧霞)	523
2	2	’97 格斗之王 厂商:SNK　类型:FTG 我就是那个为它迷了心的人。(上海　王政贤)	439
3	3	格兰蒂亚 厂商:GAME ARTS　类型:RPG 大家都来鼓励“杰”时，太令人感动了。(桂林　韦小晖)	342
4	4	樱大战 厂商:SEGA　类型:AVG＋SLG (美女)全部拥有，别无所求。(江西南昌　严峻)	141
5	5	光明力量 3·剧本 3～冰壁的邪神宫 厂商:SONIC & SEGA　类型:S·RPG 因为它，我又重新玩了一和二。(杭州　李阳)	120
6	10	超级机器人大战 F·完结篇 (BANPRESTO、S·RPG)	113
7	6	光明力量 3·猎物是神子(SONIC、S·RPG)	87
8	9	深海恐惧 (SEGA、AVG)	75
9	11	露娜 2·永远的蔚蓝色 (GAME ARTS、RPG)	66
9	8	兰古瑞萨 5·传说的终结 (MYSIYA、S·RPG)	66
11	7	光明力量 3·王都的巨神 (SONIC、S·RPG)	51
12	13	恶魔城 DRACULA X·月下的夜想曲(KONAMI、ACT)	47
13	14	打击者 1945·2 (彩京、STG)	41
14	12	超级漫画英雄对街霸 (CAPCOM、FTG)	34
14	新	超级机器人大战 F (BANPRESTO、S·RPG)	34

家用机游戏累计排行榜(本榜包括全部家用主机和掌机)

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	1	生物危机 2(PS、CAPCOM、AVG)	4239	11	12	合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT)	1572
2	2	最终幻想 7(PS、SQUARE、RPG)	3245	12	11	兰古瑞萨 2(MD、MYSIYA、S·RPG)	1376
3	3	樱大战 2·望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG)	2596	13	14	勇敢的剑士·武藏传(PS、SQUARE、A·RPG)	1130
4	4	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	2427	14	13	热斗·'96 格斗之王 (GB、SNK、FTG)	1113
5	5	'97 格斗之王 (SS、SNK、FTG)	2286	15	15	第二次超级机器人大战 G (GB、BANPRESTO、S·RPG)	1052
6	6	格兰蒂亚(SS、GAME ARTS、RPG)	1764	16	16	吞食天地 2·诸葛孔明传 (FC、CAPCOM、RPG)	969
7	9	铁拳 3 (PS、NAMCO、3D-FTG)	1720	17	19	胜利十一人 3·法国世界杯 98(PS、KONAMI、SPG)	916
8	6	大航海时代 2 (MD、KOEI、SLG)	1677	18	17	幽游白书·魔强统一战 (MD、TREASURE、FTG)	901
9	8	口袋妖怪·红绿 (GB、NINTENDO、RPG)	1622	19	18	雷神传说·光之继承者 (MD、SEGA、A·RPG)	726
10	10	三国志 2·霸王的大陆 (FC、NAMCO、SLG)	1589	20	20	樱大战 (SS、SEGA、AVG+SLG)	670

街机游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 虽然每次玩都怕输,但依旧在玩。(北京 陈鹏)	839
2	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 别再挑了,我都等了半小时了。(北京 席亮)	701
3	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 考"合金弹头"我的分一定最高。(四川自贡 程文)	650
4	5	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D-FTG GUN JACK 的拳头才是真正的"铁拳"。(广东 谢辉钧)	371
5	4	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 苍月的头发为什么不长在我头上。(四川自贡 钟靓)	361
6	6	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	234
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	199
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	177
9	10	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	132
10	9	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	129
11	14	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	114
12	15	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	109
13	12	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	92
14	11	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	67
15	13	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	62

街机游戏累计排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	'97 格斗之王 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 投进多少币都无怨无悔。 (天津南开 西颖)	3918
2	2	合金弹头 2 基板:MVS 厂商:SNK 类型:STG 为了能在"排分榜"上留名,我连小鸡都不放过。(陕西宝鸡 杨颖达)	3039
3	3	'98 格斗之王·梦战斗未结束 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG 当你把别人揍趴下时,迎来的不是警察而是欢呼。(四川 马浪涛)	2851
4	4	铁拳 3 基板:SYSTEM 12 厂商:SNK 类型:3D-FTG 蛇皮裤是我的最爱。(广东梅州 袁晴)	1769
5	5	侍魂·天草降临 基板:MVS 厂商:SNK 类型:FTG "断末奥义"为什么不能对露露们使用。(北京 蒋天养)	1736
6	6	'96 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	1300
7	7	幕末浪漫·月华的剑士(MVS、SNK、FTG)	1112
8	8	饿狼传说 RBS (MVS、SNK、FTG)	891
9	9	'95 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	754
10	10	真·侍魂~霸王丸地狱变 (MVS、SNK、FTG)	685
11	11	VR 战士 3·组队战(MODEL 3、SEGA、3D-FTG)	285
12	12	饿狼传说 RB2·新来者 (MVS、SNK、FTG)	262
13	14	街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	242
14	13	合金弹头 (MVS、SNK、STG)	205
15	15	打击者 1945·2(不详、彩京、STG)	182

日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	4208
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	3429
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	1341
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	1066
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	1033
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	822
狂热节拍 (PS、KONAMI、SLG、98.10.1)	744
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	706
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	678
R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC、98.12.3)	622

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	5549
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	4394
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	1860
合金装备·索利德 (PS、KONAMI、ACT、98.9.3)	1511
樱大战 2~望君珍重 (SS、SEGA、AVG+SLG、98.4.4)	1293
星海传说·第二个故事 (PS、ENIX、RPG、98.9.3)	1125
格兰蒂亚 (SS、GAME ARTS、RPG、97.12.18)	934
狂热节拍 (PS、KONAMI、SLG、98.10.1)	930
R4·山脊赛车类型 4 (PS、NAMCO、RAC、98.12.3)	924
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、97.2.11)	869

日本家用机新作期待排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	期待度
最终幻想 8 (PS、SQUARE、RPG、预定 2 月 11 日)	5539
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、未定)	4314
沙加·开拓者 2 (PS、SQUARE、RPG、预定 99 年春)	1807
生物危机·代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG、未定)	1237
莎木 (DC、SEGA、RPG、预定 99 年春)	1235
MOTHER 3 (64DD、NINTENDO、RPG、未定)	1129
最终幻想·精选集 (PS、SQUARE、RPG、预定 3 月 11 日)	943
格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG、未定)	848
口袋妖怪·金(银) (GB、NINTENDO、RPG、未定)	827
皇家骑士团 3·王者风范 (N64、QUEST、S·RPG、预定 99 年春)	694

日本家用机月间销售排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	销量(总计销量)
游戏王 怪兽大对决 (GB、KONAMI、TAB、98.12.17)	1045322(1045322)
古惑狼 3·徒步!世界一周 (PS、SCEI、ACT、98.12.17)	582628(582628)
精神抖擞的皮卡秋 (N64、NINTENDO、ETC、98.12.12)	507101(507101)
陆行鸟之不思议的迷宫 2 (PS、SQUARE、A·RPG、98.12.23)	427842(427842)
幻想传说 (PS、NAMCO、RPG、98.12.23)	376913(376913)
DQ 怪兽篇·特瑞的神奇王国 (GB、ENIX、RPG、98.9.25)	372568(1306782)
口袋妖怪卡片 GB (GB、NINTENDO、TAB、98.12.18)	368277(368277)
街霸 ZERO 3 (PS、CAPCOM、FTG、98.12.23)	361873(361873)
马里奥聚会 (N64、NINTENDO、ETC、98.12.18)	361007(361007)
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	319185(912229)

日本街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
狂热节拍·3 版混合 (不详、KONAMI、模拟 DJ)	121474
死亡之屋 2 (NAOMI、SEGA AM1、光枪)	78776
VR 射手 2·'98 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	56154
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-FTG)	53942
街头霸王 ZERO 3 (CPS Ⅱ、CAPCOM、FTG)	51589
月华的剑士 2 (MVS、SNK、FTG)	46601
VR 射手 2·'99 版 (MODEL 3、SEGA AM2、3D-SPG)	38237
德贝问答·我的梦中之驹 (不详、NAMCO、PUZ)	36836
电脑战机 VIRITUA ON·神剧七巧板 (MODEL 3、SEGA AM3、3D-ACT)	34052
乔乔奇妙的冒险 (CPS Ⅲ、CAPCOM、FTG)	25004

美国家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
塞尔达传说·时之笛 (N64、NINTENDO OF AMERICA、A·RPG)
星球大战·出击!罗格中队 (N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
古惑狼 3·徒步!世界一周 (PS、SCE OF AMERICA、ACT)
黄金眼 007 (N64、NINTENDO OF AMERICA、STG)
WCW/nWo Revenge (N64、THQ、ACT)
TOMB RAIDER 3 (PS、EIDOS INTERACTIVE、ACT)
合金装备·索利德 (PS、KONAMI OF AMERICA、ACT)
TUROK 2 (N64、ACCLAIM、ACT)
TWISTED METAL 3 (PS、SCE OF AMERICA、RAC)
NASCAR 99 (PS、EA、RAC)

以上排行榜中日本部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 99 年 1 月 8 日、15 日的合刊 526 号~99 年 1 月 29 日的 528 号四期。其中"家用机游戏月间销售排行榜"统计时间为 98 年 12 月 7 日~99 年 1 月 3 日;"家用机游戏当月排行榜"统计时间为 98 年 12 月 10 日~99 年 1 月 6 日;"家用机游戏新作期待排行榜"统计时间为 99 年 1 月 14 日~1 月 20 日。

请仔细阅读如下关于投票的方法

1、读者投票的排行榜共有三个，分别为"街机游戏当月排行榜"、"次世代家用机游戏当月排行榜"(包括 SS、PS、N64 三种主机)、"次世代以前家用机游戏当月排行榜"(包括 FC、SFC、GB、MD 四种主机)。此三个榜可选择填写，也可全部填写，但必须专榜专投，不能混在一起，并注明所投排行榜的名称。

2、选票内容请参照本页附表。所选出的五个游戏可以是不同机种(但仅限该榜包括的机种)，排名不分先后，可以不填满五个，但超过五个则选票作废。

3、投票时请按照右侧的表格样式自制表格，表格略小于邮政标准信封。寄出时将选票贴在信封背面，并在信封上注明收信地址为"北京 6129 信箱《电子游戏软件》杂志社'中国电玩榜'栏目收(邮编:100061)"，请一定专信专投，一封信仅限投一个榜。

4、填写表格时，请用正楷书写，字迹工整清晰，易于辨认;地址详细可靠，为日后发奖着想，最好填写家庭地址。全部内容请慎重填写，信函一经寄出即不可更改。

选票样式(请自制后贴在信封背面)

××××××××× 游戏当月排行榜

1、________
2、________
3、________
4、________
5、________

对某游戏的一句评语：没有感想可以不填，如填写请注明游戏名称。
本期您最喜欢的栏目或文章：
本期您最不喜欢的栏目或文章：
对本期杂志的评语：
今后您最希望看到的栏目或文章：
您最希望看到本刊有那些改变：
姓名：　性别：　年龄：　玩龄：　现有机种：
职业：学生　身份证号：11010×830513345(无证此栏可不填)
联系地址：北京市××区××南里××楼×门×号　邮编：1000××

"中国电玩榜"99 年度上半年大奖出台！

"中国电玩榜"改为半年一次抽大奖，得到很多玩友的赞成，本期将中奖面公布给大家。中奖人数的设定是根据 98 年 11 月杂志上公布的办法制定的，保证每个月都有数量相同的中奖者。以四等奖为例，从一月到六月，每月都能有 40 人中奖。也就是说，如果每月都参加投票的话，年中抽奖时就有可能多次中奖。

关于中奖的情况就不多说了，总之希望大家好运。

本月国内榜方面，PS 榜变化较大，新游戏"R4"刚刚上榜就排到十一的位置，这样的现象在以前的"中国电玩榜"中比较少见。有两款旧游戏再度上榜，挤掉了"三国志 6"和"生物危机 2·振动版"，看来 10－15 名位置上的游戏竞争比较激烈，不象头几名那样稳如泰山，一不小心就有可能跌落榜下。

国内其它榜的变化都不大，没有新游戏上榜，只是榜位高高低低有些变动。

在日本方面由于正值圣诞销售旺季，一周卖出几十万份的游戏比比皆是，特别是 KONAMI 的"游戏王·怪兽大对决"三周卖出超过 100 万份，看来用掌机玩"寻找→养成→对战"的游戏现在非常流行，毕竟"独乐乐，不如众乐乐"，玩友愿意将自己的"成果"与别人比试高低，从而得到更大的快乐。

另外，NINTENDO 的超级大作"塞尔达传说 64·时之笛"一举占据排行榜首，看来几年都不会下榜的。

为鸣谢积极参与"中国电玩榜"的玩友和鼓励更多的读者参与投票活动，除了每期由电脑抽出 50 名幸运读者赠与价值约 50 元的纪念奖外，每半年一次对全部投票在公证处公正的情况下进行二次抽奖，奖品非常丰富。

今年上半年共设价值 30000 元以上的奖品，分为四等：

一等奖　2 名

各奖次世代主机一台

二等奖　12 名　各奖 GAME BOY 一台

三等奖　60 名　各奖价值 100 元的精美礼物

四等奖　240 名　各奖价值 80 元的精美礼物

今年上半年奖品的详细情况如上，获奖名单将在下半年的杂志中公布。请随时留意"中国电玩榜"动向，并积极参与投票活动。只要投票就可能中奖，多投多中，千万不可错过机会。

『中国电玩榜』外传

本月"中国电玩榜"的计票从 1 月 1 日到 1 月 31 日，总共收到有效选票 3076 张。玩友们所选出的游戏总共 440 种，其中包括：

- ARC 游戏 66 种，计 4403 票；
- SS 游戏 87 种，计 2424 票；
- PS 游戏 134 种，计 4997 票；
- FC 游戏 35 种，计 467 票；
- MD 游戏 49 种，计 765 票；
- SFC 游戏 29 种，计 151 票；
- GB 游戏 36 种，计 659 票；
- N64 游戏 4 种，计 12 票；

总票数合计 13878 票。

本季度（第一季度）"中国电玩榜"的计票从 98 年 11 月 1 日到 99 年 1 月 31 日，总共收到有效选票 14944 张。玩友们所选出的游戏总共 810 种，其中包括：

- ARC 游戏 116 种，计 20083 票；
- SS 游戏 144 种，计 11362 票；
- PS 游戏 207 种，计 20440 票；
- FC 游戏 88 种，计 3352 票；
- MD 游戏 115 种，计 5711 票；
- SFC 游戏 52 种，计 872 票；
- GB 游戏 76 种，计 4619 票；
- N64 游戏 12 种，计 50 票；

总票数合计 66489 票。

★关于投票时的注意事项★

1、如不按规则投票，选票作废。

2、填写游戏名称时，一定要填写中文名称（包括游戏副标题）以及机种，以免影响您喜爱游戏的上榜和增加统计时的工作量。比如只填写"浪客剑心(PS)"，我们则无法判断是"浪客剑心"中的哪一款，应填写"浪客剑心·十勇士阴谋篇(PS)"或"浪客剑心·维新激斗篇(PS)"。

3、每票最多填五个游戏，多选无益！

4、请尽量用本刊所给出的译名。

5、请不要投尚未发行的游戏。

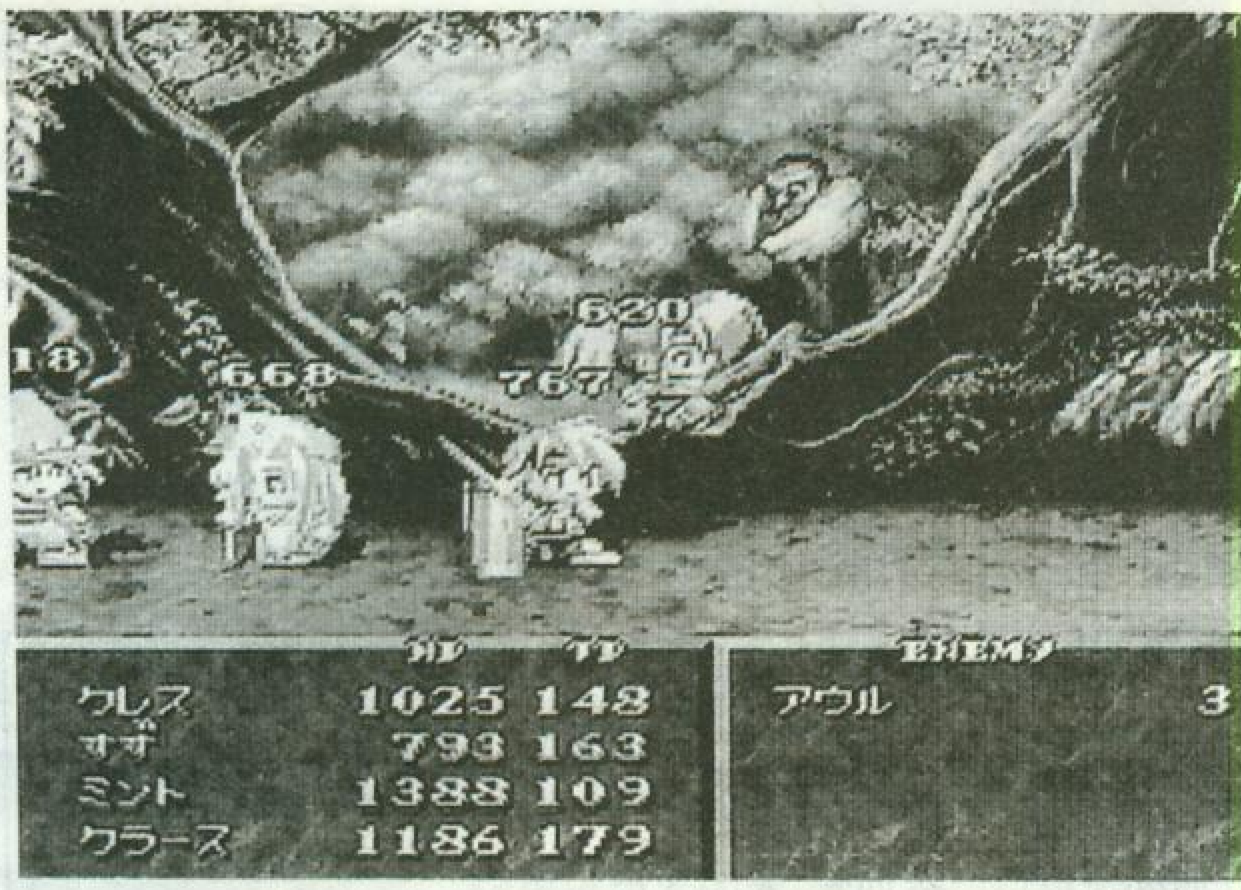
6、请不要将选票放在信封之内，可以直接写在信封背面。

7、请不要将杂志上的选票样式剪下来使用。

本期参与"中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

浙江宁波	黄耀峰	浙江余杭	罗迈阳	广东广州	邓国生	浙江台州	林巍	广东高州	张程
江西奉新	成名	江苏南京	陆可伟	北京朝阳	刘森	广东佛山	李俏珑	湖北京山	王娟
湖北武汉	王江羽	湖北武汉	秦臻	山东青岛	杨军	广东汕头	张翼	湖北武汉	万晶晶
浙江杭州	林方伟	辽宁大连	由宁	广东梅州	陈佳欣	广西河池	韦立	广东东莞	石良
河北涿州	邹于勇	湖北宜昌	董浩	广东揭西	陈琪	广东汕头	肖益彬	广西南宁	全杰
湖南麻阳	符海平	上海浦东	纪律	广东四会	江飞	天津和平	邵伟	云南个旧	张果果
黑龙江鸡西	石林	广西北海	黄坤	广东四会	李昌盛	湖北黄石	张帆	陕西咸阳	王雅磊
江苏南京	伏炎	浙江杭州	宣培华	上海南市	杨铭	江苏淮阴	贾?鹏程	江西景德镇	莫坤
湖北宜昌	王银	上海徐汇	王伟	山东济南	熊英杰	广东潮阳	周昭生	安徽怀远	汤永程
河南郑州	葛鹏炜	山东潍坊	宋晓	江苏宜兴	陆旭军	广东汕头	郑慈海	云南昆明	徐浩洋



幻想传说

~隐藏事件曝光以及角色全奥义表~

凭借 SFC 时代的口碑，PS 版"幻想传说"在发卖的第一周就售出了 37 万份，从而当仁不让地坐上了日本周间销量排行榜的亚军位置。在年末如火如荼的商战中，一款复刻版软件能够取得这样的成绩确实不简单。

PS	厂商：NAMCO	类型：RPG
	发售日：98 年 12 月 23 日	其它：对应振动手柄

复活后的超任名作热度不减，热销年末市场

●特殊奥义：主角的奥义都是由两种必杀技合成的。一般必杀技使用后会有硬直时间，而 45 级时悟得的"闪空裂破"比较特别，在这一招之后使用奥义或时空剑技几乎没有硬直时间，如同奥义一般。因此，不太严格的说就又多出了二十来种奥义，特别是"闪空次元斩"（闪空裂破→次元斩）十分强悍。

●结婚：这是个很有意思的隐藏情节，也很复杂。1、过去的**ハーメルの**村，见到一发呆的少女，在女主角**ミント**的询问下得知这少女喜欢武器屋的**エルウィン**。在武器屋找到了这个帅哥，他问少女的名字，为知道她是八百屋的**ナンシー**又跑了个来回。**エルウィン**称他是**ベネツィアの**输入会社社长之子，在村里做完生意就要回去，父亲给他很大压力，他只有努力工作。当然，这些事也要告诉**ナンシー**。2、在**ハーメルの**町的宿屋找到**ナンシー**，她在一女剑士陪同下要前往**ベネツィア**市找心上人。（那女剑士一定实力不俗，不然怎么对付一路上的怪物呢？）3、在**ベネツィア**市宿屋中找到**ナンシー**，告诉输入会社的**エルウィン**，他便约少女在喷泉见面，两人约会成功后，主角**クレス**等人先离城再进入会社，可见到社长**ドグ**不允许儿子和一个乡下姑娘来往，三人不欢而散。在喷泉左上角找到**エルウィン**，鼓励他为爱情抗争。4、在**アルヴァニスタの**都道具屋见到了这对情侣，回**ベネツィア**市将二人去向告知急得快发疯的父亲**ドグ**，再去**アルヴァニスタの**都最东边的屋子，见到三人的关系有了转机。5、到**ベネツィア**市可参加两人的婚礼，**アーチェ**接住了新娘抛的花，而**ミント**得到了新娘赠送的幸运手套**ホワイトグローブ**，这是件不错的防具，也算是忙了老半天的一点回报。

●真·グーングニル神枪：在未来的炎之塔，进门向左下可对天神**オーディーン**进行挑战，胜利后可在宝箱内得到解除封印的天马神枪，这是本作中最强的枪系武器。天神实力超强，且**クレス**与他是单挑，因此单纯依靠高等级还不够。天神的普通攻击有气绝效果，被逼至角落有时会被屈死，因此要合理使用盾牌防御，推荐招数为：防御→次元斩→防御→次元斩……另外，对天神用光属性武器攻击是行不通的。

●斗技场风云：未来的**ユークリッドの**都的武道大会也不简单。八连胜后可挑战强敌，一只大尾巴狼。狼人的速度与攻击力很高，不过只要有一定的等级，再用"闪空次元斩"就能将其打败，并可获得诸多奖品。不断参加比赛，胜出七、八场后会出现一乱入者——厨师打扮的少女**リリス**。她的攻击力一般，但防御力极高，必杀技也很厉害，所以**クレス**要有较高的攻击力，争取速战速决。战胜她后可得强力火属性剑 S·D。

●モーリア坑道深层：取得时空魔剑的情节后去原先的**モーリア**坑道会由原先的 10 层变为 21 层。坑道中的敌人强大，宝物众多，是个炼级寻宝的好地方。此处的 BOSS 攻击力很猛，且总在天上飞，不会被打到地上，增加了**クレス**攻击的难度，一不小心就会被其全灭，建议让**クレス**尽力冲到 BOSS 正下方，连用次元斩将之逼入角落，另外三人进行回复支援，才有胜算。坑道中**アーチェ**的两个禁咒文不要遗漏，此外**すず**可得到最强忍者刀和忍术五月雨，而**クレス**的最强剑也在坑道中。

●真正的宝藏：取得时空魔剑后，来到**フリーズキールの**町的道具屋见到海盗**アイフリード**的儿子**グラハム**，他告诉**クレス**等人其父在世界各地藏有众多宝物，并告知了 22 处宝藏的大概位置，从而要求主角一行为他找到真正的宝藏。

1、**フリーズキールの**町西南两山中间
2、风之峡谷北面山下的海滩
3、精灵洞窟东北面小岛
4、**アルヴァニスタの**都东南小岛
5、**アルヴァニスタの**都东北小岛
6、**常暗の**町所在大陆的东端
7、**常暗の**町所在大陆的北端
8、独角马森林西南山下海滩
9、独角马森林东北海滩
10、**モーリア**坑道北面一树林
11、**ベネツィア**市南稍偏东的山下海滩
12、在进入 11 后向右走还有一处
13、过去**ダオス**魔王城北面岛屿
14、通往过去魔王城的桥南面沙滩
15、**ユークリッドの**都西南小岛
16、**ユークリッドの**都北稍偏西的小岛
17、行商人西南小岛
18、**オリーブヴィレッジ**北面小岛
19、有收集家的沙漠绿洲东面的岛
20、地图中央最靠右的岛屿

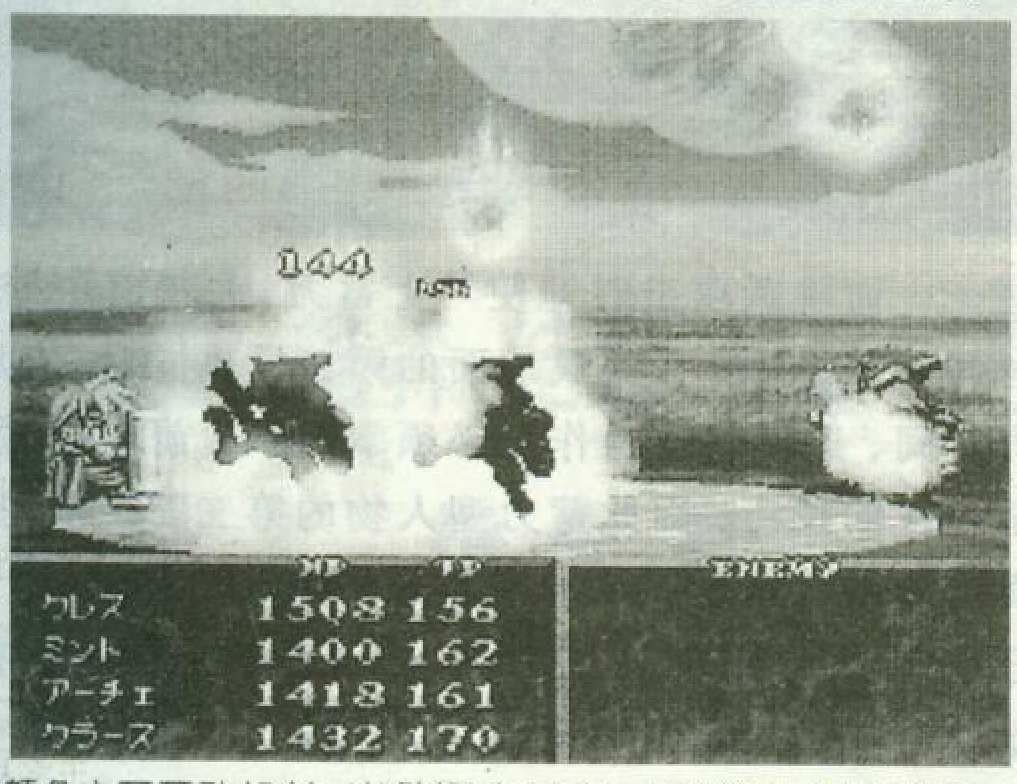
21、水镜ユミルの森东稍偏南的海滩

22、水镜ユミルの森东稍偏北的小岛

在第22处找到一件礼服，交给グラハム，他说这就是死去的父亲所留下的真正宝藏，那是父亲送给母亲的衣服，是母亲一生所珍视的。这里表达的依然是永恒的主题——爱。

●光之精灵：在未来的古代文明都市トール，再次来到时间转移装置前，选第三项可让精灵召唤士クラース与光之精灵订下契约，契约的指轮在过去的情节中已获得，因此不必特意寻找。

●暗之精灵：暗之精灵在常暗の町アーリィ北东的暗の洞窟中，进洞前要在モーリア坑道深层中找到发红光的油灯。在找海盗的宝藏时得到发绿光的火把和发蓝光的蜡烛。进洞后用三色光组成不同要求的颜色方可开动机关，当然还有其它一些迷题。洞中的敌人很强，要注意他们的魔法攻击。すず在洞深处还可学到召唤大青蛙儿雷也的奇特忍术。暗之精灵的契约指轮在风之峡谷的瘴气洞中找到。



▶将敌人焚个片甲不留的火焰术。

●瘴气的精灵：モーリア坑道深层有两处瘴气洞穴，如果手中持有在未来的精灵洞窟找到的契约指轮，那么就可以与魔界的小恶魔订下契约。他们的攻击方式很特别。

●最强弓エルヴンボウ：在クラース与万物根源的精灵订下契约后，去エルフ集落向弓职人打听情报，然后去トレンレの森的石盘处，让万物の根源の精灵将众人带入トレンレの森的深部，这里是个无止境的迷宫，クラース的AP会不断消耗，为零时便可退回石盘前。在找到一个离宝物很近的地藏后，向右下方走便可找到制造弓的最好材料神圣の太丸，回集落将材料交给弓职人，便可选出弓箭手チェスター的最强武器。

クレス全奥义表

奥义名称	AP	时代	取得方法
魔神飞燕脚	10	现代	地下墓场师匠トリスタン教
魔神双破斩	15	过去	ベルアダムの村武器屋有暗道
魔神千裂破	18	无关	アルヴァニスタの都酒场的士兵
魔神闪空破	16	无关	十二星座之塔西南帐篷的旅の剑士
狮子飞燕脚	15	无关	モーリア坑道边港口以南帐篷的旅人
狮子吼斩破	20	未来	モーリア坑道最深处的宝箱
狮子千裂破	28	未来	ユークリッドの都比武大会初回胜利
狮子闪空破	20	未来	フリーズキールの町宿屋的剑士
袭爪飞燕脚	15	过去	ミッドガルズ城北城的町の人
袭爪雷斩破	18	未来	忍者の里女忍者すず加入时
袭爪千裂破	22	无关	ベネツイア市防具屋的女剑士
袭爪闪空破	19	无关	ヴアルハラ平原中的剑士(仔细找)
凤凰天翔脚	14	未来	ミゲールの町武馆的师范
凤凰翔破斩	17	未来	沙漠绿洲中的剑士
凤凰千裂破	21	无关	エドワード家西面帐篷的放浪者
凤凰天空破	18	未来	常暗の町アーリィ咖啡店的女剑士
时空苍破斩	50	未来	收服万物の根源の精灵オリジン时
转移苍破斩	40	未来	收服万物の根源の精灵オリジン时

アーチェ全魔法

魔法名称、属性	AP	时代	取得方法
ファイアボール 炎	3	过去	初期具备
アイスニードル 水	3	过去	初期具备
ストーンブラスト 地	3	未来	风之峡谷小屋的おじいさん
ライトニング 雷	5	过去	ベネツイア市民家的ハーフエルフ
ストーム 风	8	过去	ベネツイア市民家的ハーフエルフ
ストーム 地	10	过去	精灵洞窟(地之精灵)—宝箱
アイストーネード 水	10	未来	风之峡谷小屋的おじいさん
イラプション 火	10	过去	热砂洞窟(火之精灵)—宝箱
トラクタービーム 无	12	无关	アルヴァニスタの都研究所的魔术师
サンダワブレード 雷	16	无关	アルヴァニスタの都研究所的魔术师
サイクロン 风	17	过去	ベルアダムの村的村长
レイ 光	18	过去	十二星座之塔的情了
ファイアストーム 火	20	过去	ダオス城—宝箱
ロックマウンテン 地	20	过去	ダオス城另—宝箱
メイルストローム 水	22	未来	侵食冬(水之精灵)—包厢
テンペスト 风	24	未来	デミテルの馆(西之孤岛)—宝箱
アースクエイク 地	27	未来	忍者之里右侧树林中—宝箱
ゴッドブレス 风	32	无关	海底都市トール内—宝箱
エクスプロード 火	32	未来	炎之塔内—宝箱
インデグニション 雷	30	过去	去ダオス城之前的情节
タイダルウエーブ 水	34	未来	冰の洞窟—宝箱
ブラックホール 暗	42	未来	モーリア坑道深层—宝箱
メテオスオーム 无	50	未来	ダオス城—宝箱
ビッグバン 光	75	未来	モーリア坑道深层另—宝箱

すず全忍术表

忍术	AP	取得方法(均在未来)
写身	10	初期具备
不知火	7	初期具备
饭纲落	8	初期具备
叶隐	12	初期具备
曼珠沙华	10	热砂の洞窟—宝箱
雷电	12	雷之精灵洞穴修炼的忍者
镰鼬	15	风之峡谷修炼的忍者
五月雨	30	モーリア坑道深层修炼的忍者
儿雷也	45	暗の洞窟修炼的忍者

文/*Red·Ace* 责编/*PERFECT*

~征稿启示~

为了加大本刊攻略内容的力度，本栏目现全面征集面向土星、PS、GB的解析攻略。来稿篇幅不宜过长，只要内容准确、表达清晰即可。稿件取材方面无明确标准，比如关于“光明力量”的文章，即可以宏观阐述冶炼方式，也可以是具体介绍冶炼石隐藏地点和冶炼武器作用的文章。

由于解析攻略实用性强，对玩友们的帮助极大，我们将在采稿过程中优先考虑，一经录用，稿酬从优发放。最后要提醒大家的是，务必写清自己的真实姓名、通讯地址以及邮政编码，并在信封正面注明“游戏研究所”。

街霸 ZERO3

《少年街霸》，一款完全不可以过去街霸概念去审视的 SF 系列游戏，终于移植到 PS 上，这对于喜爱 CAPCOM(某人称之为“天尊”)FTG 的玩家来说，应该是种福音吧！2D 格斗非本人擅长的领域，对系统如此复杂，战术如此高深的游戏也只能谈一些粗浅的看法，实为抛砖引玉之举，望各位高手不吝赐教。—— 江苏昆山 王伊浩

PS	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	发售日:98 年 12 月 23 日	



SFZ3 给人感觉最大的改变应该还是人物特性的选择，有些像《侍魂》的剑质选择，内容这里不再重复。操作方面街机手感自然要比 PS 强一些，好在振动手柄的配备使 PS 版 ZERO3 又有另一种感觉。反复操作中发觉 ZERO3 有着与 KOF 系列相同的设定，就是指令的提前输入与简化。提前输入常运用于连续技中，如：隆的蹲重 P> 真空波动拳(↓↘→↓↘→P)，可为↓↘→↓重 P↘→P。春丽的站重 P> 千裂脚(←蓄→←→K)[Z 时]，则可为↙蓄→重 P←→K。这样更容易把握击中对手后短暂的硬直时间以超必杀连续，这似乎是现今 2D 格斗的一种走向。当然，提前输入还有别的用法，隆肯的上升龙卷旋风脚并不是跳起后再输

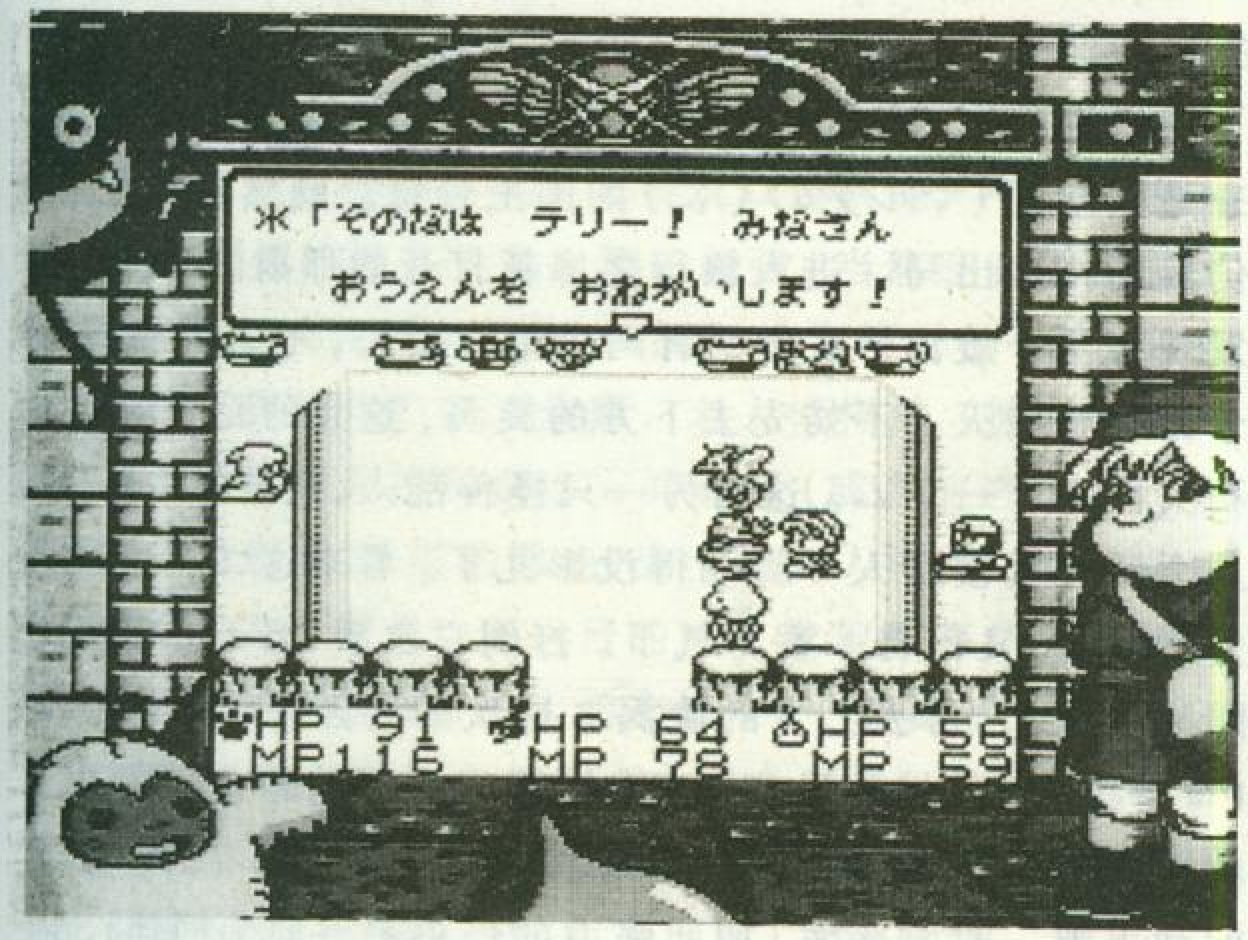
少年街霸，街霸少年；不说不知道，一说让你吓一跳

入↓↙←K，而应该是↓↙←↖或↑或↗K，豪鬼的灭杀豪斩空（空中↓↘→↓↘→P）若输入↓↘→↗↓↘P 则可在较低空使出，对付正在使用对空技或跳起的的对手十分合适。关于指令简化，主要是指令投，近身摇杆一圈后 P 或 K 这种投技往往令人头痛，人物常常跳来跳去，若跳到对手面前并利用空中提前输入指令意图过于明显，想在地面成功使用指令投输入方法应为（←↙↓↘→↑P 或 K），其实方向指令中顺逆时针皆可，↑若为↖或↗亦可。至于超杀投技，方向两圈的前一圈虽也可简化，但为求快捷简化方法，此招式的第一圈与第二圈出法稍有些不同，全程为（↓↘→↗↑↖←↙↓↘→↗P 或 K），而且要配合出招硬直、跳跃、起身使用才会有出奇不意的效果。(天语/这是比较正确的，特别在取消普通技时使用最佳。作者下面还有一段，因其左推右敲，而终用笔划掉，并注明“手感误差，幸及时发现，此部分删除”。可见确经过反复的思考和实践。)

SF 系列的连续技一起被称作“朴素”的连续技，以经典的三段攻击为主，ZERO3 中提前输入的原因使之更为强化。跳重 P 或 K> 蹲或站重 P> 超杀，这几乎是搓招型人物公式化的连技。像嘉米的简易指令（↓↘→重 P↓↘→K）这类前段攻击不形成必杀技的人物，三段连续技使用起来更是方便。而蓄力型的人物用起来比较麻烦，如不提前输入，站或蹲重 P> 超杀，理论上可能成立，但实际操作的难度就有些……而跳跃攻击时即使马上蓄力，用提前输入法的蓄力时间不够，只有在完成地面的第二段攻击后才有足够的蓄力时间，这就要求操作者必须掌握不提前输入便能使用超杀连技的技巧，因此蓄力型人物的第三段攻击往往是必杀而非超杀。这里要谈的重点是浮空连续技。

这好象应该是 3D 格斗的狂热点。ZERO2 中大概只有豪鬼的龙卷斩空脚才具备浮空效果，当然，OC 系统的浮空更为明显。ZERO3 中大多数人物均有具浮空效果的必杀技，但大多数浮空连技要在版边才可实施。还有一点影响浮空的重要因素便是受身，3D 格斗中的受身一般都很强，一旦受身成功，就很难对其进行空中或倒地追加，这在《练习模式的骗局》中已有阐述。本以为 ZERO3 中的受身亦是如此，但实际上这里的空中受身能力值是很有限的。ZERO3 中的受身共有三种，向后翻、向前翻和垂直落下，前两种在受身后还可做攻击动作。

空中防御并不万能，只是受身时身体闪光才可实施，落到一定高度仍然会遭受攻击；更主要的是空中无法防御超必杀技，有时甚至可以以空中投技对付受身的对手。还有一点，被部分招式击中后因其有空中判定，而无法受身。另外，X－ISM 根本没有空中防御，冒然受身只会被对手再次浮空，一到版边，则受身的效果更弱。掌握了受身的这些特性，便可以灵活运用了。如隆的连技：(对于于版边时)跳重 K> 站重 P> 龙卷旋风脚(↓↙←重 K)> 站重 P> 龙卷旋风脚，看似十分豪快，但实为伪连技，受身可破；但根据受特性，对手向后翻可用真空波动拳（空中超杀不可防御)，向前翻或垂直落下你则可用蹲中 P> 必杀技(空中防御有时限)，这样便可形成不同概念的空中连技。相比之下，垂直落下受身较为安全，但可能被施以投技。(天语/为便于读者消化，今其先刊发至此，剩下的以及其他读者的投稿今后讨论，我们最欢迎这种深入探讨游戏的文章，请游戏者不吝赐教。另致本文作者：就我个人来说，DC＝玩卡普空的游戏，因此迟早要置一台。就像现在买土星的人一定是冲着某个他喜欢的游戏来的一样。)



勇者斗恶龙 怪兽篇

——特瑞的神奇王国

不知大家还记得 ENIX 在超任上推出的“勇者斗恶龙Ⅵ”吗！其实今作描述的就是“DQ Ⅵ”中的主角特瑞在孩提时代的奇遇。笔者以前一直都为在 GB 上找不到 DQ 系列的影子而遗憾，不过这款“DQM”总算是圆了众多 GB 玩友的“勇者梦”。

GB	厂商:ENIX	类型:RPG
	发售日:98 年 9 月 25 日	

收集、培养、结合，看看能否制造出超越最终的 BOSS 的强大怪兽！

指令篇

开始菜单

つづきからあそぶ 继续玩(取档)

さいしょからあそぶ 重新玩

つうしんたいせん 通信对战

おみあいをする 通信配合

通常状态菜单(用“A”键打开)

视窗左上角是指令菜单，右上角是玩家拥有的财产数,屏幕下方则是怪兽同伴的状态。下面是指令介绍：

强度(つよさ)：依次为姓名、性格(せいかく)、种族(しゅぞく)、系统(けいとう)、主人(マスター)、经验值(EX)、攻击力(こうげきりょく)、守备力(しゅびりょく)、速度(すばやさ)、智慧(かしこさ)、野性(やせい)、生命力(HP)、魔法力(MP)

どうぐ 道具(按“SELECT”键可以整理道具)：

つかう 使用

すてる 丢弃

とくぎ 特技,特技、咒文的查看或使用

さくせん 战术,方便冒险的基本指令,包括以下四种：

ひょうじそくど 讯息速度

ならびかえ 排列次序

さくせんへんこう 战术变更

ガンガンいこうぜ 进行积极攻击

いろいろやろぜ 使用战斗援护系的特技或咒文

いのちをだいじに 防御或使用恢复系的特技或咒文

めいれいさせる 直接指示所用指令

ぼうけんのしょ 存档

作战状态菜单

たたかう 按照既定战术作战,对直接指示的战术无效

さくせん 战术指定(同前)

どうぐ 使用道具

にげる 撤退

注:如果战斗中全员阵亡,金钱将减半,道具大量遗失！

其它指令

怪兽牧场中指令如下：

あずけにきた 寄存怪兽

むかえにきた 取出怪兽

ようすをみる 查看状态

わかれにきた 辞别怪兽

とうみん 冬眠

やめる 取消

注:操作对象均分为成年怪兽(まもの)和未孵化的蛋(タマゴ)。

义卖市场中指令如下：

かいにきた 为买

うりにきた 为卖

寄存所中指令如下：

あずける 存道具(まちもの)或金钱(おかね)

ひきだす 取出

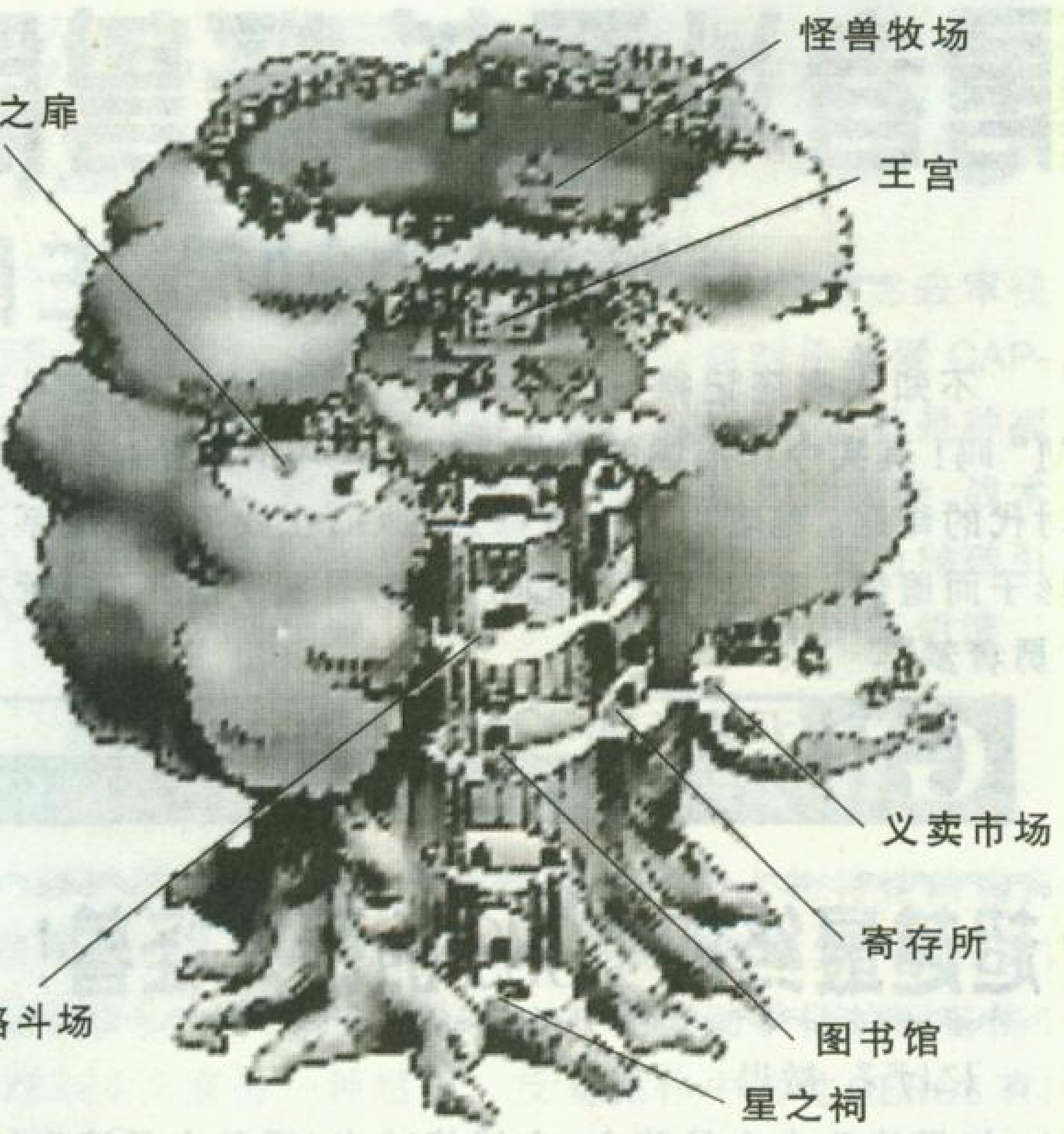
星之祠中指令如下：

はいごうする 配合(即交配)

ふかさせる 孵化

攻略篇

夜里，主人公特瑞(テリー)与姐姐米蕾尤(ミレーユ)玩耍之后就各自上床歇息了。但是特瑞却睡不着，趁姐姐睡着时偷偷下了床。四处瞧瞧，觉得没什么好玩的，就来到了外屋。突然，从柜子里跳出了一只怪兽，它自称是圆木国(マルタのくに)的坏蛋(ワルぼう)。特瑞被它吓坏了，怪兽才不管，一脚踹开他，径直到内屋，继而带走了还在睡梦中的姐姐。特瑞正不知该如何是好之时，从柜子里又蹦出了一只怪兽，不过幸好它的长相没有刚才那只凶恶，整个儿一绵羊。有趣的是它反而被特瑞吓了一跳。它告诉了特瑞一些有关坏蛋和大树国(タイジュのくに)的事，并说只



有参加大树国的星夜祭才有可能救回他的姐姐。既然如此,特瑞觉得不如去看看,于是冒险就这么开始了。

特瑞跳进了柜子,经过一段奇妙的旅行抵达大树国。在星之祠着陆后,就被一位老人家带去见国王,一路上还告诉了特瑞一些这个国家的事。见到了国王,互相寒暄了一下(如果要给主人公改名字,可以在国王问你姓名时进行更改)。国王说要参加星夜祭得先帮他在和圆木国的格斗大会中取胜。有什么办法,也只有照办。向国王告辞,接着就到处逛逛吧。从王宫内的楼梯到达位于大树国顶层的怪兽牧场。通过交谈,结识了名叫普里奥(プリオ)的牧场主,并从他那儿得到(选择むかえにきた指令)了第一只属于自己的怪兽——著名的史莱姆("スライム",你可以给它取个名字)。从现在开始就可以用"A"键打开主菜单了。

回到王宫内,面见国王。国王请来了普里奥,从他那儿得知有一只怪兽ホイミン扰乱治安。特瑞自告奋勇要去收拾它,国王正巴不得,当即答允,同时打开了旅行之扉内通往目的地的一扇门,沿王宫内左边那个楼梯下去吧(别忘了拿王宫左侧殿内的宝箱)。进门之后可以看到一个不断变化的旋涡,那就是通往目的地的交通工具。穿过旋涡到达目的地,ホイミン就在迷宫的最下层,在和它战斗前最好先收两个怪兽同伴。等练上二、三级后,应该有了挑战它的实力。ホイミン掌握了"恢复"(ホイミ)咒文,因此需要耗点时间,耐心战斗吧。

打败它之后,ホイミン多半会请求加入。看在它懂得"恢复"咒文的份上,就答应了它。这时那只小绵羊不知从哪儿蹦出来,将特瑞一行人(?)带回了王宫。向国王复命,获得他的称赞。一旁的神官还会帮助特瑞的怪兽们回复。出了王宫,突然看到一个人从悬崖往下层跳了下去,不可思议的是当他着地后居然一点事都没有。这样也可以?照着他的样子往下跳,还真是刺激,而且比走楼梯快多了。来到门口有史莱姆标记的格斗场内,报名参加那个不需要缴报名费的G级别的擂台赛。经过连续三场的车轮战,取得了该级别的冠军。这时神官前来道贺,并告知国王有请。原来是圆木国(マルタのくに)的国王告急。既然有例在先,仍然要特瑞出马。进入旅行之扉新打开的那扇门内,可以发现有两个旋涡,这表明有两个地方要去,也就是说有两个怪兽要消灭。不妨先去下方的旋涡,这儿的元凶是一个石头巨人ゴーレム。这时另一只怪兽乱入,想要插一腿,没几个回合就被巨人一脚踹得没影儿了。看来这ゴーレム实力不弱么,又得费一番力气了。打倒它之后(要不要它加入随你决定),再去上方的旋涡。这次的终点在一个叫罗拉(ローラ)的姑娘的卧室内,她被侵入房间的恶龙吓坏了。救美向来是勇者的责任,恶龙也向来是勇者要斗的,那么就动手吧。收服恶龙(如此强力的怪兽最好收为同伴),完成委托。

参加并取得F级别的冠军(现在开始要缴报名费了,这次是10G),前往旅行之扉,第三道门已经打开。仍然有两个旋涡,左面的Boss是一个名叫杀手朋沙(キラーパンサ)的豹子(较强)。右面的Boss则是一棵妖树(じんめんじゅ),它当然是在树林内,路上会有其手下挡路。由于经验值并不多,不必理会它们,绕道而行即可。轻松搞定!

继续参加E级别比赛(报名费50G),并取得冠军。前往旅行之扉,进入第四道门。左面的旋涡通往著名的Casino游乐场,先玩遍四台老虎机,然后才能和スライムファング战斗。右面的Boss是ビックアイ,不过要到达它身边,得找到那条隐形的道路才行。这儿还有一段小插曲:一位侠客装扮的人想向ビックアイ挑战,结果却惜败了(这位不走运的老兄以后还会出现)。

赢得这一阶段最后一个级别,也就是D级别的冠军后,神官又来道贺。不用说,又是国王有要事相求。国王向特瑞的战绩表示祝贺,并介绍了C级别的情况,真是一刻也不让放松呀。前往旅行之扉,进入第五道门。必须先进入右方的旋涡,目的地则是龙的洞窟。Boss自然又是一头恶龙。不过先别忙着打它,看到周围的龙蛋了么?先打它们,有不少经验值哦。到正式要与Boss战斗时,那位倒霉的侠客又来了。仍然不敌!实力不济还敢贸然挑战,有病呀。还是特瑞上吧。バトルレックス的确不是它的龙崽子们所能比的。不但攻击力强劲,HP也相当多。如果没把握,还是先回去练级吧。

回到王宫,正好碰上卡雷奇国(カレキのくに)的国王来访。应酬完毕,国王说了一番鼓励的话,并希望特瑞早日获得S级别冠军的称号。天哪,那得练多少级呀。心里虽然是这么想,可嘴上可不能这么说。王命不可违,只好照办。可总得一步步来吧,先把C级过掉再说。就在神官医治怪兽同伴时,突然地面剧烈地震动起来。莫非是地震?听了神官的话才知道这是大树国所依附的大树在生长,并且得知现在有新的地方可去了,那么去证实一下。首先顶层的怪兽牧场有了大变化,在这儿放养的怪兽有了自己的房间,不必再日晒雨淋了。牧场右上方的旋涡现在也可以进入

了。里面的迷宫共计11层之多，所幸其结构十分简单，因此要到达底层并不难。值得注意的是，现在开始迷宫内也会出现带着一帮怪兽的人（类似《口袋妖怪》中的怪物教练），他们所带的怪兽基本上都比较强，当然经验值也是比较多的。他们大致可分为那么几类：神官模样的，战斗后会为特瑞的怪兽同伴们回复健康；老人模样的（披着斗篷），战斗后会将特瑞直接带到迷宫的底层（或者前进22层，如果距离底层超过22层的话）；战士或商人模样的，战斗后会随机赠送几样道具。到达目的地时发现原来是大树国底层的那间屋子。在与那妇人的交谈中，一直回答“不”（いいえ），附在她身上的幽灵マネマネ就会现身，并开始战斗。它能使出相当厉害的真空切咒文（しんくうきり），有时还会化身成特瑞的怪兽同伴，实难应付。努力吧！

忽然想起在旅行之扉第五道门内还有一个旋涡未曾去过，赶紧出发。这儿一共有10层，Boss是个不堪一击的家伙，瞧，我连名字都没记住。取得C级别冠军（报名费500G），前往旅行之扉。第六道门内，左面的那个没什么困难，只要当心Boss ファンキーバード的混乱咒文（メダパニダンス）即可。右面的旋涡通往天空之龙（スカイドラゴン）的城堡，但要碰上它需费一番工夫。先从左起第二条绳索向上，遇岔路向左（这时Boss会逃到左起第三格处）；沿绳索退回，从第四条绳索向上（Boss逃到左起第二格处）；再次退回，沿第二条绳索一直向上，这回它再也无路可退，乖乖等着挨宰吧。它的火系咒文很厉害，尽量选冰系（こおり）的对抗。

如果不急着想赢得B级别冠军，不妨先去一下格斗场二楼。和那个手形的怪兽聊聊，答应和它玩猜拳游戏。如果能连胜五场的话，就会为特瑞打开一个隐藏的楼梯。只要依次猜“剪刀，石头，剪刀，布，剪刀”即可，其中“剪刀”对应下方正中的图案，“石头”对应下方左面的，“布”则对应下方右面的。这时隐藏的楼梯出现，上去后，可以和メタラ　的怪兽スライムファング进行配合（はいごう）。



接着就去星之祠右面那个新出现的房间，可以找到刚才那只“手”的兄弟。而与它玩同样的游戏并取胜，就会在格斗场二楼打开一个隐藏的旋涡（猜拳的顺序是“石头，剪刀，布，布，石头”）。这个旋涡通往一个水塘，当特瑞走到中央时，坏蛋（就是带走姐姐的那个）又出现了。它竟然抓起一个怪兽同伴，扔到了水塘里。它走后，水塘的守护者会向特瑞提问。不管出现什么，一直回答“不”（いいえ），直到被扔下去的同伴出现为止，再回答“是”（はい），就可以把它救上来。而后就是与守护者ダンジョンえび的战斗。

取得B级别的冠军，进入旅行之扉第七道门。右面的旋涡通往一个已经被摧毁的小村庄。在和Boss的对话中，回答“不给”即可开战。麻烦的是，它不但有帮凶，更能连续两次攻击。左面的旋涡倒没什么棘手的，除了要注意Boss ジャミラス的火系最高级咒文米拉索玛（ミラゾーマ）。至于A级别，报名费就要5000G。只知道第八道门内右面的旋涡里有24层，Boss是アクバー；而左面的那个，我至今没有打穿，因为Boss所在处是一个迷宫。伤脑筋的是，这是那种无限重复的迷宫，也就是说在到达正确地点前所经过的是完全一样的地图画面（不知哪位高手能为在下解惑？不甚感激）。所幸游戏并不因此而卡住，也可以直接参加下一级别的擂台赛，即最后的S级。



S级别的报名费更是天文数字——10000G。到了第三场，就是和メタラー的决斗。至此，战斗水平已经称得上是超强了，所以这场战斗真是惊心动魄，到最后取胜时还能全都活着已经相当不错了。终于成为大树国的代表，国王有请。圆木国的国王看来也很关心特瑞的进展。此后，大树再度生长，义卖市场又有了新的贵重道具出售。

进入第九道门，这里只有一个旋涡。路漫漫其修远兮……终于抵达Boss处。在与デュラン决战前，还有两场战斗要打。第一场只是两个小喽罗，而第二场居然也是个叫特瑞的，不过样子看上去有三十多了，难道和小特瑞有什么关系吗？还是先别想了，他的速度极快，绝对是个强敌。稳扎稳打的战法似乎见效了，打败了他。第三场，终于轮到デュラン亲自上阵。这回就别再吝啬贵重道具了，该补的就得补，否则残酷的下场会完全击破你的侥幸心。一言以蔽之，这一战要拼尽全力。

经历了噩梦般的战斗，终于回到了王宫。国王倒好，要特瑞立刻前去参加和圆木国的格斗大会（也不让特瑞歇一会儿）。幸好这儿的战斗和刚才的比还算轻松，大家也可以喘口气了。连胜两场后，姐姐米蕾尤（ミレーユ）终于露面，但她却是在代表圆木国出战，只好战斗了。再次轻松搞定后，坏蛋又一次出现。它显然对姐姐米蕾尤（ミレーユ）的失败很不满意，气呼呼地带走了她。

特瑞和国王一起来到了大树国的树顶，待夜里流星出现许下愿望。而后与边上的老人交谈，即被带到了星之祠内屋，也就是最初来到这大树国的地方。瞬间，整个屋内充满了流星的光芒，那只绵羊再次出现，它将特瑞带回了原来的世界。还是那天夜里，特瑞下床之后去了外屋，这回却什么都没发生。回到卧室，姐姐也醒来了。她说她做了一个奇怪的梦，其实对特瑞来说，这段奇异的经历又何尝不是一个梦呢？

文/毛云　　责编/PERFECT



盗墓者Ⅲ

～揭开每个隐秘地点的神秘面纱～

科学调查团在某个被冰雪覆盖的高寒地区，发现了一具在冰封中的死尸，死者的日记上记载着有关促进生物进化的神秘宝石的消息。LARA 在不知到道事情真伪的情况下接收委托，开始了寻找奇妙宝石的冒险旅程……

PS	厂商:EIDOS	类型:AVG
	发售日:98 年 12 月(美版)	

究竟需要多少多边形才能令 LARA 展现真正的面貌呢?

第二关:戒备森严的院落(High Security Compound)　Secret×2

LARA 一恢复意识就发觉身上的装备已经被没收了,但她知道附近还会有些囚犯,只要与他们合作就有可能脱出。于是她先引起窗户旁边的守卫的注意,当那人走过来时,就飞快地从他身边冲过,跳到栏杆外。等那个守卫追过来,LARA 又向回跑上楼梯,在曾关押自己的牢房旁边拉下开关,于是隔壁的难友就跑出来解决那个守卫。随后,LARA 把附近所有能找到的牢门逐个打开,解放了一大批囚犯。

在一间牢房里,她找到一个可推动的箱子,并爬进箱子后面的小洞,推开第二个箱子之后,她又把刚才第一只箱子推到过道的尽头,从而露出了右边的洞口。连续推动第二个箱子两次,LARA 就能拿到**秘密地点 36**。

收好东西,LARA 就走出牢房,跳过铁丝网。不久,她发现一个开关,拉下之后,跳进地洞,并爬上伸在半空中的石头。走过一段阴暗的过道又跃过一个地洞,LARA 来到一个小屋里,而地面上的洞口下就是控制中心。她刚按动里面的电钮,一个囚徒就与看守打起来,还把战利品——安全通行证(Security Pass)留给了 LARA。

进入餐厅后,LARA 在左手的门里找到几只大箱子,她把其中一只移到天窗下方从而到达屋外的开关处。这开关令刚才的屋子注满水,也使 LARA 得以从另一个天窗游出去。

来到厨房,她走向红色地板的房间,当两扇门同时出现在眼前时,她选择了黄门。屋里的开关熄灭了厨房的火焰,LARA 就又回去打开另一头的门,但在她接着开启右边的门时,一名看守冲了出来。于是她跑回那些囚徒聚集的地方,看完狂殴才又返回看守出现的地方。

这里的开关能打开炉架上方的出口,而 LARA 随后又借着一道裂缝移向左边,从斜坡上起跳,抓住岩石边缘,最后钻进矮洞。前行不远,她又遇见个难友,接着她走向绿色走廊,利用守卫巡逻时差闪向右侧,经过一处露天区域,来到下方的牢房。LARA 放出那个难友,并跟着他干掉一个看守,从而获得另一张安全通行证,它可以打开旁边的门。LARA 沿着那条宽的走廊前进,中途被看守发现,好在左边有间牢房,那里的难友在干掉看守之后会把开启露天区域的锁的通行证留下。

LARA 小心地向前爬着,下面就是个巡逻兵,而要去拉前面的开关又必须从这儿钻进小洞才行。她拉下开关之后,立即跃过激光;穿过走廊,又利用下一间屋里的某些横梁降到地面。在梯子顶部的走廊里也有个看守,但 LARA 苦于没有武器;只好先悄悄绕过他,回到红色走廊,用安全通行证打开锁,爬上梯子。她按下按钮使一扇门打开(旁边的开关千万别拉),接着没入水中,拾起水晶,又游过长长的隧道从另一头上岸之后,她跳过激光栅,来到堆放货物的仓库。左边的箱子后面有间小屋,那儿正是 LARA 最需要的地方……

沉甸甸的"沙漠之鹰"却实能给人以安全感,但 LARA 并没有因此而与门外的机枪塔硬拼,而是回到刚才有看守的走廊,夺下一张新的通行证,并打开尽头处的门,里面的小通道就是**秘密地点 37**。

还是在仓库,但这次 LARA 爬上斜歧,在梯子顶端按下按钮,随后,她用箱子垫脚登上高处的平台,用猴子翻身跃到另一平台上,接踵而至的卫兵身上则带有通行证,刚好用来开门。最后,她钻进卡车,离开了这里。

第三关:51 号地区(Area 51)　Secret×3

LARA 下车先把跑去拉警报的卫兵摆平了,之后才收集了些物品,用按钮打开栅栏取得药包。在接下来的区域里,她受到了激光陷井的究缠,但最终还是利用激光移动的间隙爬上平台,干掉另一个卫兵。很快,她利用墙上的小洞避开激光,来到一个地洞口上,面前的开关正是用来打开门板。LARA 来到下层之后先转向左边,同时跑向柱子右侧,接着,她用最快的枪术撂倒左手的报警者,然后降到网状地板上,用开关使自己再次落下一层,最后,她穿过一道打开的门,在矮洞里取得**秘密地点 38**。

再下一层是个大厅,那儿的卫兵同样死于快枪。LARA 收枪入套,这才拉开关放出一名囚徒。那人跑去找狱卒拼命不提,LARA 则回到那长廊里,并在躲开激光陷井之后,干掉了守在按钮旁的卫兵。而那些按钮正好控制着前方的机关。

门口处的寂静令 LARA 很不安,明知有诈却唯有强闯。等两队卫兵尽数躺倒之后,她在其中一个藏匿处找到并拉动了开

关，使另一处的矮洞入口出现。在通道出现分枝的地方先朝右行，这儿的狙击手对 LARA 构成了一定的威胁，但仍然躲不过职业冒险家的子弹。在取得安全密码盘(Code Clearance Disk)之后，她就转回叉路口，改走左侧通路。控制板前的激光栅不难跃过，于是她将磁盘插入面板，令导弹失效，接着又爬上导弹之间的梯子，从顶端倒纵上平台，杀掉另一个狙击手之后，她跳到那人的林身之所，取得机库钥匙(Hangar Access Key)。

随后，LARA 又在另一头的平台上炸开了古怪的栅栏，爬进去就能取得**秘密地点** 39。

在安放导弹的地方，还有条走廊，就在地面上，LARA 顺着它来到机库，用钥匙打开了库门。摆平站台上的卫兵之后，她按下电钮召来火车，又用火车垫脚，来到高处的走廊，跳过栅栏，最后，她小心地垂下地面，杀掉求援的卫兵。

必竟这儿是 51 号地区，所以当飞碟出现在眼前时，LARA 只愣了 2 秒钟，而后就小心地避开那些绿色的电眼，利用几只箱子爬上对面的过道，走进一间有两个按钮的屋子。她先按下左边那个，紧接着一个侧翻来到右边按钮前，按下之后跳上另一条过道，降至地面穿过大门。

这间屋里又是一堆开关，当右侧两个和左起第二个被先后拉下之后，LARA 终于能接近飞碟了。她在那里按下一个按钮，然后爬上梯子，再倒纵上椽子，最后跳上飞碟上方的窄路，得到发射密码(Launch Code)。

在来机库的路上还有个地洞通向发射控制台，LARA 先输入了密码，然后就按下按钮，紧接着开始狂奔，一直冲到原来安放导弹的地方，杀掉卫兵钻进走廊。接下来，她又不得与激光、士兵等周旋，不过有飞碟钥匙(UFO KEY)做奖品，最后一个安在下方的开关打开了地洞，使她能返回飞碟。

LARA 爬上椽子，经指向飞碟的通路跳进一扇打开的门，那里的玻璃缸内有**秘密地点** 40。而后，她用钥匙进入飞碟内舱，随之而来的是狂风暴雨般的枪战，待一切重归平静，她就从高处取走另一件古物，离开了内华达州。

第四篇：南太平洋小岛

第一关：海岸村庄(Costal Village)　Secret×4

在 LARA 出发点的右边有片湖泊，她在水下找到一把走私者的钥匙(Smuggler's Key)，然后登岸，从悬崖处跳上斜坡，再抓着边缘移向右边来到一个平台处，两次跳跃之后，她取得了秘密地点 41。随后，面前出现了叉路，LARA 选了斜坡，并杀死了藏在矮灌木中的土著，然后跳上一个伸在沼泽上空的平台，从一道绳桥下钻过。接着，她打倒一批土著，爬到一株大树上，在树枝上有块蛇形石(Serpent Stone)，而头顶上的隐藏平台上放着**秘密地点** 42。

LARA 沿着小径跳到瀑布后面，借着照明棒的光找到了第二块蛇形石。然后从出口处跳上斜坡，走上位于瀑布中部的一处平台，并努力向高处爬，干掉一个土著之后，她就跳上另一端的岩石，最后在一个火把旁边拾起第三块蛇形石。于是 LARA 滑下岩石，在一条小经上找到安放三块石头的凹槽，在石块嵌好的同时，村子的入口打开了。

村子的草棚里散落着一些装备，LARA 一边与土著周旋，一边沿路向左，转动轮轴之后就返回，从右边那条路的出口离开。但前面草棚之间的阴影里藏着若干土著，她只好先清光他们再去阴影里细察，并找到一处洞穴，里面正是**秘密地点** 43。

树上的小屋里除了土著之外还有个需要 LARA 转动的轮轴。随后，她跃出窗外，双脚一沾下面的屋顶就立即跳起，抓住了前方的平台。她翻上台面，穿过一条走廊来到草棚的屋顶上，并从那儿抓住藤蔓，跳向另外一端，然后她又转向右手的路，在下个路口拐向左边。现在，LARA 来到一间小屋里，按动按钮才能通过火焰区，而土著和转动着的刀片都是不好对付的障碍。转动过轮轴之后，她在倒滑结束的一瞬间抓住了边缘，而为了过关，又不得不在水里与巨鳄比赛，因为那条隧道在对岸。

第二关：坠机地点(Crash Site) Secret×3

为了渡过眼前这片沼泽，LARA 取出了那张刚到手的地图，上面已经把沼泽中的几个安全点标了出来。但她在即将离开沼泽的最后一个落脚点处改向左跳，因为那里有**秘密地点** 44。

她爬上岩石，向右走，在棵大树后面找到一条黑漆漆的小路，并拉下了里面的两个开关，令大门开启。接下来的区域里 LARA 走进瀑布右侧的路，又顺着它右转爬上梯子，在顶部倒纵上斜坡，接着跳上树枝，再翻上高处的树枝，从那里向主干走就能发现**秘密地点** 45。然后她跳进水中，拉动一处开关(注意别去招惹食人鱼)。最后经过一条小径来到一间有箱子和开关的屋子。

三个开关都被拉下之后，LARA 借着箱子爬上高处的石台，找到了塔克尔曼的钥匙(Lt.Tuckerman's Key)，然后回到飞机残骸处，顺小径来到空场上方的平台。这儿的士兵是不会先开枪的，所以 LARA 也没有去惹他们，但两只野兽却在她走近时窜了出来，不过 LARA 的目标并不是他们，而是下面怪兽巢里的毕少普指挥官的钥匙(Commander Bishop's Key)。在她取到手的同时，巢的主人发怒了。LARA 不想与之恋战，而是冲向对面的火把处拉动开关，使自己能到达第二个开关处，而这正是打开出口的开关。另一方面，那只怪兽正被刚才的士兵和野兽所围攻，这正好使 LARA 有时间跳上树枝，取得**秘密地点** 46。

回到飞机残骸处，她爬上了处于阴影里的柱子，经过一些树枝向下跳，并抓住下方的石缝向左移，然后穿过一处矮洞，进入岩石下方的大屋子。这儿有三个开关，她先拉下前两个，接着再次拉动第一个开关，才得以到达第三个开关处。随后，她跳回第三开关旁的梯子，爬上右边的石台，并从那儿跳上屋子中央的斜坡，在滑落时抓住了边缘。最后，她向右移，倒纵上中央的圆柱，又从那儿跳到另一个有飞机的区域。

LARA 利用树枝跳上飞机，用驾驶舱里的钥匙接通电源，然后拉动机舱内的开关使机炮就位，这东西不仅能扫平飞机外的搏斗，还能在河面上方的墙上轰开个洞，那里正是过关出口。

第三关：马图部峡谷(Madubu Gorge)　Secret×3

首先，LARA 从柱子上爬下来，跳到一块石头上又抓着石缝移向右边，在那儿拉动开关使一扇门打开。接着她又回到最开始的地方拾得一些弹药之后，就利用位于中央的岩石跳上悬崖，抓着边缘移到左边。然后她突然松开手，又在落到低层的平台时及时抓牢，又是个猴子翻身跳到峡谷对面。随后她顺着岸上的小路跃过一处斜坡，走进了岩石上的洞口。

LARA走过一道紧锁的门，倒垂下低层的岩石。钻过矮洞之后，她拿到一块水晶，又按动了楼梯处的按钮令刚才的门打开。在那边她钻进左侧的瀑布后面，取得**秘密地点**47。接着，她跳上斜坡，并从坡上起跳爬上柱子。拿到另一柱子上的水晶之后，她离开了这屋子，并抓着悬崖上的石缝爬到顶端，从右边的斜坡滑下，又在坠落时抓住了坡边。从那里向右可以掉到平台上，而旁边的小洞里就是**秘密地点**48。

跳回先前的小路上，LARA很快找到了一扇关着的门，而在拉动水下的开关之前，她不得不把鳄鱼扫荡干净。那扇门后面停着一艘皮划艇，LARA坐进去并拿起浆，缓缓划出门口。经过第一个瀑布之后，她努力驱船向右，转过河弯、躲过刀丛，来到第二个瀑布。其间，倒划成了最常用的手法，这回她又用这招躲过了左边的礁石。前方闪出个阴暗的洞口，她紧贴着右边洞壁前进，转过一个急弯之后又穿过窄缝，然后贴着左侧顺水而下，来到一个大洞里。

LARA划着皮艇钻进一道白色瀑布，那后面放着众多物品和**秘密地点**49(从高处跳过瀑布也能使特殊音乐响起)。小艇沿着绿色水道前进，当鳄鱼出现之后，LARA就弃舟登岸，轻松干掉了那猛兽。接着，她跳上岩石，小心避开喷火的浮雕，在一块石台上找到火箭筒。随后，她爬上高处的岩石，沿路返回了有白色瀑布的山洞，经河岸爬上左侧石台，几次跳跃之后来到一处斜坡。最后，她跳到前面的石台上，再跳回来抓住岩壁，从顶部爬了出去。

右边的隧道里有几个滚石机关着实可恶，还有喷火口来凑热闹，LARA闪转腾挪不做半分停留，来到河岸边，爬进右边岩石上的矮洞。等空间宽敞起来时，她就经中央处的平台来到钢索滑轨所在岩石。滑下索道之后，她抓着石缝爬上岩壁，拉下走廊里的开关。而后，回到皮划艇上，努力贴着漩涡边缘通过。最后的一片水域较低，但水下的开关可以打开出口，也能引来鳄鱼，LARA故计重施，在岸上打死鳄鱼之后才离开。

第四关:缥那神庙(Temple of Puna)　Secret×1

刚踏出半步，土著人的围攻就已经开始。LARA奋力避开毒标，同时用更先进的热武器还击。然后她来到低一层的地方，却没有进入通向关底的门，而是走进一间在坡顶上停有石球的大房间。她一边射杀土著一边登上楼梯，并爬进一间飞舞着刀刃的屋子，这里有四处开关需要拉动，而墙角则是安全区。四开关解决之后，LARA冲出门外，从斜坡上滑下，来到一处有带刺天花板的房间。眼看着危险从天而降，她用最快的速度把箱子拉了出来，成功地阻止了钉板的下降，接着拉下三个开关，倒垂下有滚石机关的屋子。

LARA拉动开关，在灯亮起的同时门被封上了。当她听到滚石的轰鸣后，立即顺着通路冲出门口，紧接着转向右边，冲往前面的水晶。为了避开塌陷的地板，她从屋子的正中间穿过，最后来到两道斜坡之间。返回刚才的大厅，LARA受到土著的攻击，解决后，她走上楼梯，并在头顶上方的阴影处找到一个洞口，那正是**秘密地点**50。

现在到了与BOSS见面的时候了。LARA为了不被他击中，依然采取了运动战的方针。而BOSS则仗着枪猛，不离座椅半步，还不时叫来几个手下（这时必须先打死那些杂兵，而且BOSS在杂兵死光之前不会出手），但他注定是要失败的。于是，LARA得到了第四件古物。

第五篇:南极洲

第一关:南极(Antarctica)　Secret×3

因为海水过于冰冷，LARA以最快的速度爬上海岸（注意那个新的计量槽，它显示你的抗寒能力）。海岸线上有座上了锁的小屋，过去不远有艘船，她游上船前方的海岸，然后攀上山崖，跳上船的甲板，并从洞口掉进船舱，来到轮机室。LARA拉动机器左边墙上的开关，随后跳进打开的地洞，沿走廊且战且进，在叉路口处有个通向外面的天窗，但她却先向橙色的管道走去。再次跳进地洞之后，她从窗口见到了一艘小型摩托艇，并按下电钮将其放到海面上。接着，LARA从刚才的天窗来到外甲板，沿着船尾右边的峭壁找到藏着**秘密地点**51的山洞。最后，她从船尾登上小艇，绕过舱船，经过峭壁，钻进一条隧道。

LARA在石台前弃船上岸，从斜坡上滑下去的途中起跳，爬上另一块岩石，然后钻进矮洞，向右拐，获得**秘密地点**52。回到摩托艇上之后，她沿隧道来到大门前，再次登上陆地。岸上的敌人并不难对付，于是她跳过横杆，在叉路口向右拐，在尽头处跳下地洞。走过一段小路，LARA面前出现一座建筑，她先按下墙上的按钮，然后转到拐角处跳进地洞，并向左游到燃料阀门旁边，接着，她趟过浅水，爬上梯子，顺发电机房前的路走出屋外，而后左转路过养狗场，解决一大帮打手之后，她又回到通向燃料阀门的洞里。

旁边的洞里也有很多看守，更有一扇门会在LARA进入的瞬间关闭。这迫使她快速滚过门口，然后在楼上取得撬棍(Cro wbar)，接着又经过刚才的洞来到高出来的建筑内，拉动开关之后用撬棒打开门，下面的地图上则已把需要调整的阀门标示清楚。

现在，LARA回到发电机房，拉动开关令机器运转，然后她沿着隧道进入建筑，按动三个按钮，并从桌上拿起大门钥匙(Gate Key)。她按原路回到摩托艇旁，再次来到那高出来的建筑处，先使用大门钥匙再按下按钮之后，LARA又干掉一批守卫，接着跳上小艇继续前行。途中，她在左边的岸上找到一个相当隐蔽的凹穴，取得了小屋钥匙(Hut Key)，并用它打开了起点附近的屋子，从而获**秘密地点**53。

最后，LARA驾驶小艇穿出隧道，来到岸上的小屋门前。

第二关:RX—科技矿井(RX—Tech Mines)　Secret×3

LARA先穿过走廊，然后向右穿过层层大门。当那种“咔嗒”声第二次传进她的耳朵时才刹住脚步，沿通道找到停着三辆矿车的房间。接着，她打开控制室内的电灯，又爬到高处倒垂着移向梯子。她爬到梯子底部，倒纵配合转体爬上了身后的平台，并在小房间内取得**秘密地点**54。

返回矿车所在的房间之后，LARA乘上中间那辆，经过一番颠簸，她成功地扳动了途中的开关，并在车停稳后爬进钻机底下。接着，她穿过左手墙上的裂缝，继续向左经过一条下层的小径抓住了低下的岩石边缘。LARA每次都会移到最边上才松手去抓下层的石缝，并在最低的地方移向左边，然后穿过通道来到一处露天区域。那儿的一个金属平台上放着撬棒，到手

之后，她又找到一处矮洞，接着她爬上右边的岩石，从那儿跳上峭壁，并移到矮洞处，从而拉动里面的开关。

利用一系列平台，LARA登上一道雪坡，继而经过小径登上另一道斜坡。于是，她回到了矿车上，扳下道叉之后，矿车又回到了最初的小屋。有了撬棒，LARA终于能打开那紧闭着的门了，又在门后找到了酸性铅电池。而当她再次来到第54处秘密地点时，发现那儿又打开了一扇门，**秘密地点55**就这样毫不费力地取得了。

最低处的矿车带着LARA完成了一次大飞跃，同时又有许多障碍迫使她不时蹲下。离开小车，她顺通道进入下层的走廊，又在冒着蒸汽的地方找到一个矮洞。穿过去之后，她跳入起重机旁的水池，从水底捞出一把摇柄。LARA于是返回矿车小屋，乘第三辆车来到一个吊着迷你潜艇的起重机旁，她用电池和摇柄将潜艇放入水中，自己也随后钻进潜艇。

灯光使得航线相当明确，唯有刺骨的寒冷令LARA不安。当她从另一处水面浮起时，几乎已经失去知觉。她先跳到桥下的石台上，然后下到断层内，连续的倒纵使她到达一个较低的石台，而角落里正是**秘密地点56**。最后，她从桥上起跳，爬进了高处的建筑。

第三关:帝那斯的失落之城

LARA爬上梯子拉动了开关，使她能走进下方的门，并从走廊上的墙洞里拿到尤里的钥匙。她用它打开了院子里的黑色栅栏。

在第一个开关旁边的石台上另有一个开关，LARA拉动之后，就从高处爬进建筑里，穿过倾斜的走廊，拉动第三个开关。紧接着，她看见五个并排的开关挡在面前，只有扳动1、2、5号开关才能到达断桥。干掉变种黄蜂之后，她从断桥处踏上看不见的平台，来到黄蜂巢，跳进去即可取到**秘密地点57**。然后她回到桥上，跳过断口，沿路向右拐，走进绿色通道，闯过火罐阵，在接下来的区域向左走，随后拉动走廊深处的两个开关，打开外面的矮洞。

又是一大堆开关摆在LARA面前，她先在地面上拉动一个开关，并爬上刚升起的台子，拉动第二个开关……重复几次之后，她跳到了入口处的过道下方的平台上，然后拉动了使出口打开的开关。接着，她回到过道上，拉下一处限时开关，并马上跑回大厅，从过道跳到左边平台上再垂到地面。随后，LARA跑过大厅拉动第二个限时的开关，又冲向有光亮的圆柱，登上右边的楼梯。她继续穿过通道，拐向左，经过火罐阵，过桥后跳向右边，一直滑到悬崖底部，在门关闭前冲进去即得到了**秘密地点58**。

拉两次开关之后，LARA打开了门，回到那间有发光圆柱的屋子。原来这儿是周围4间小屋的中心点，每间屋子都等着LARA去研究。于是她先进入地之屋。为了不陷入流沙，她贴着右侧向前走，经过右壁的标记之后，她爬上正常地面，拾得第一个海洋面具。在离开途中，她跳上高处的石台，拉动了开关，这才走出门外。而且她先回到了火罐阵，爬上一块方形岩石，取得**秘密地点59**。

LARA把水之屋定为第二个目标。她小心地游过刀丛，来到大钟跟前。在左边的凹室里换了口气之后，她就拉动了开关，接着穿过钟右边的洞，换气、拉开关，使第二个面具显露出来。她收起面具，又拉动一个开关，这才回到大钟处，穿过底部的隧道，由水流带到出口。

接下来是风之屋。LARA先右转，再左转，再右转，再左转，来到一处十字路口。接着，她走上偏右的那条路，随后转向左，直行一段路后，右边出现一块水晶。她从这儿左转，沿通道到达路口，再拐向右，到达一间大厅。LARA登上左边的斜坡，通过反复在石台之间跳跃诱发陷井，而后从大厅另一头取得第三个面具。

最后轮到火之屋了，好在门口上方就有刻好的地图。但那些看不见的平台令LARA大伤脑筋，只能借助喷火的龙头来判别。经过一番跳跃，她终于拉动了开关，取得第四个面具。

LARA把四个面具拿到下层的房间中，分别安在雕像上，于是得以在有水池的屋子里取走最后的钥匙，并用它打开旁边的走廊。

第四关:陨石坑(Meteorite Cavern)

最终BOSS果然不同凡响，死亡射线出手必中，中则必死。但LARA总让陨石挡在自己前面，使对方无法出手，在不断的绕圈过程中慢慢消耗对方。

为了打倒BOSS，LARA还必须集齐四块陨石碎片，它们就在四周的凹穴里。每当那蜘蛛怪受到一定的伤害，就会晕倒而暂时不能行动，这正是抢碎片的时机。只要集齐碎片，BOSS就会掉进水池，那时它将很容易被干掉。

最后，LARA爬上梯子，穿过脸的浮雕，倒纵上雕像的手掌，从那儿跳上中间的石台后她沿小路向左，来到洞的上方，再经过几块岩石，终于从顶部爬了出来。然后她滑下雪坡向右转，按下按钮后从门口跑出，乘直升机结束了一切。

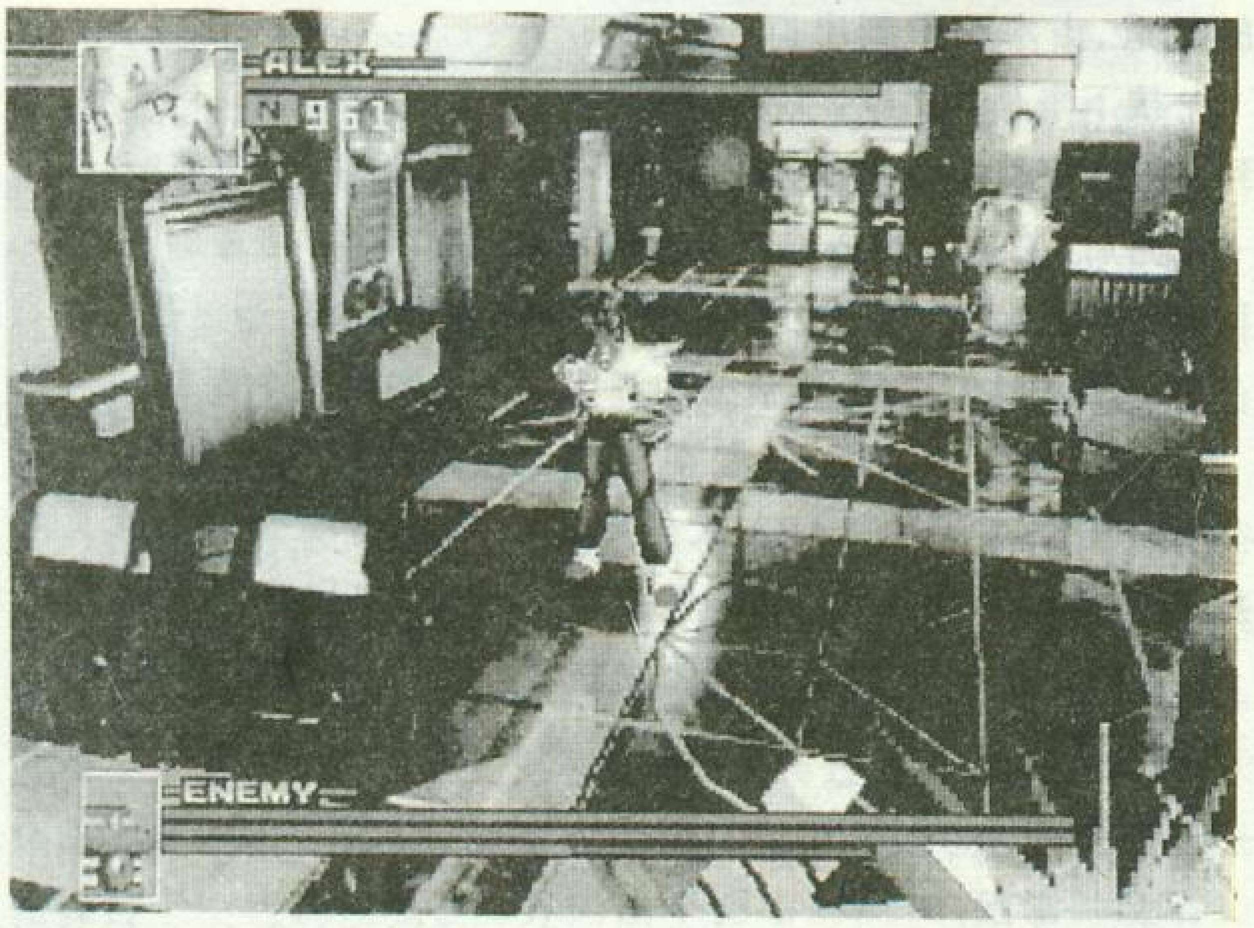
隐藏关:顶礼膜拜(All Hallows)

进入这里的时候，LARA没有带任何物品。她先爬上金属平台，然后向中央建筑方向前进，在斜坡上她拾到了照明棒，接着跳上中间的平台，再登上房子的天花板。从那里跳下去会摔得很惨，LARA赶紧拾起旁边的药包来回复(最好在摔下去前保持满血)，而紫色的平台上还有些照明棒。随后，她走上书架上方的过道。

书架上方的凹穴内有个开关，当它被拉动后，LARA就跳回地面，又跳上中央的摆设，然后跑跳抓住边缝，移到左边拉动另一个开关。她随后跳进地板上的洞，沿走廊向前跑，拉下尽头的开关。回到刚才的房间，LARA经书架登上平台再向左跳，抓住低一层的台子，跳到钢缆上方。拿起地窖钥匙(Vault Key)，她滑下钢缆，经柱子上方的平台进入下面的门。接着她游过活塞，按下按钮，从右侧平台上拿到药包。最后她躲过地上的陷井，经过地窖里的水道到达最后的区域……

附:细心的人可能已经发现，在第四篇第一关海岸村庄的标题处写的是4个秘密地点，而文中只点出3个。其实，整个游戏共有60个秘密地点，但只需找到59个就能进隐藏关，因在那关里有两条路，有各自的秘密地点。但也并非一定不能拿齐，只要用那把走私者的钥匙(Smugg ler's Key)打开另条岔路上小屋里的地洞，先拿这里的秘密地点，然后再从绳桥上切入文中所述路线即可。

文/刘鹏　　责编/PERFECT



快刀

～主线流程的简明攻略～

西历 2046 年，位于大都市中部机械制造社的特格撤大厦被该社的开发研究员米盖尔·克劳福德率领武装部队占领了。数日后，警方派遣特种部队潜入特格撤大厦，营救人质，并镇压恐怖分子的暴行。不过他们对大厦内部的敌人武装规模与所在区域均不明，只有随着战斗的进行才能逐步了解。

PS	厂商：SUNSOFT	类型：AVG
	发售日：98 年 12 月 3 日	

以近未来的科技大厦为舞台，对抗严密的警备系统

男主人公阿莱克斯出现大楼一层的刀口处。此时，有两条路可供选择。玩家可以随意选择向上或向下走。路线不同，故事情节也不同。若向下走，来到了一个陌生的房间。搜索四周后，你发现所有的门都进不去。于是按原路返回。再向上走，来到了一间空旷的大厅，干掉拦路的机械守卫，来抵达电梯口。此时，有两个选项可供玩家选择。选择第一个是让女主人公米歇尔去 25 层，选择第二个是让男主角阿莱克斯去 25 层。

若选第一个选项，女主人公米歇尔便乘坐电梯来到了 25 层。向上探索，进入一个门上有骷髅标志的房间。在门口处有一个电子装置，打开它的开关，你会发现所需道具的位置。这时，你只有 15 秒的时间。拿到了“フロアーキー”听到门外有人说话。于是从房间出来，发现研究员被杀了。来到研究员身边调查，可得到一枚金色的徽章。进入“医务室”，搜索四周，你会得到一些药品，并且在一张办公桌上找到了一张金属卡，上面写着“052”。出来后，继续前行。开门后来到了一个陌生的区域，干掉几个生化人后，四处搜索。这时，你发现有的门是打不开的。来到一个门上有电子装置的门前，按下“SET”键。这时，只须根据其灯闪光的顺序，按下手柄上的键即可。等到黄格一满，门便可打开。进入“仓库 A”后，可以收得一个小女孩。继续搜索四周，发现了一台机器有一个能源装置“バッテリーエニット”。从房间出来，来到“资料室 B”，在里屋的桌子上可得到几张幻灯片。由于别的门目前还进不去，切换到男主角阿莱克斯，便开始了 26 层的冒险。

在 26 层，向右走调查后，可得到几瓶“救命筒”。再向左走，向未知领域探索。干掉路上的生化人。四处搜索后，发现有的门需要“カードキー B”卡才可开启。来到“会议室”，房内有两个雕像，推动两个雕像后，在会议桌上便可取得“カードキ B”卡。这下算是畅通无阻了。用此卡开启一些门后，来到一个类似酒巴的房间“パー”。干掉生化人，调查死去的研究员，可取得一枚金色徽章。再次与柜台里的人对话，他会给你一张“カードー A”卡。

在四周搜索一下，发现一个飞镖靶上有一张便条，上面写着“294、753、618”。走出房间继续搜索，在一处房间的门口，让你输入数字信息。输入你刚得到的数字信息（按“□”键并上下动方向键即可）后，进入了房间“管理室”，上楼梯来到控制台前，将所有的门的电力供给置于 ON 状态。现在去“休憩室”，在房间中部有一个电子装置，打开它，眼前出现了一种奇异的现象。调查它时，你会看到在天花板上映出了 4 幅图案，记住它们的顺序。继续搜索，在墙上的资料板上，得到了一把红色的钥匙“ロッカーのカキ”。走出房间，来到“オフイエ B”。在小屋的 4 个柜子处调查，打开了一处隐藏门，门内有一台机器。在机器处使用“カードキー B”卡后，又有一扇门被打开。进入那扇门，来到了“资料室 A”。发现房内有一俱研究员的尸体，调查后，取得一枚金色徽章。走上楼梯，在一个墙上有保险柜的地方，输入“052”便可将保险柜打开，取得“暗号コート”。走出房间，来到“宿泊ルーム”。在小屋内有 4 个柜子，使用红色钥匙打开第二个柜子，出现了你以前所看到的图案，按顺序将它们放好。这时有一扇隐藏门被打开，进入隐藏门，乘电梯来到了 25 层的“研究室 A”，将得到的“暗号ユート”在机器处使用，机器开始了工作。取得“パスカード”卡后，返回 26 层。当你从房间“宿泊ルーム”出来时，你就可以收到第 2 个伙伴——一个爆弹专家。进入“管理室”上方的电子门，在房内将得到“パスカード”卡，将其放入门口解除封闭装置。进入房间后，四处搜索，发现有一处被木箱挡住了路，现在是推不开的。返身从另一侧的门进入，来到了“放电エリア”。躲过几个炸弹后，在地上捡到一根绳索，可是前方已被电网堵住。没有办法，只好返回。来到 26 层大厅，BOSS 出现了。干掉这只巨蝎后，便可以通过绳索来到 27 层。干掉机械卫兵，小心炸弹。由电

游戏操作简介

1. 选择键“□”可以切换人物。

2. 开始键“△”可以打开地图，地图上标志“E”代表电梯，“S”代表存盘处。

3. 手柄“○”键为调查，“□”为攻击，“×”为跑动，“△”为使用物品。

梯旁的门进入，来到了另一电梯口处，由此电梯可通往28层。上了28层，过桥来到一个机械装置旁调查。这时，BOSS出现了。不用担心，现在不会与其交战。BOSS启动了开关，二人便从桥上摔了下去。

轮到女主角米歇尔了。来到“仓库A”的电子门，进入电子门搜寻。发现有一处装置内部是空的，需要“パシテリ ーエニッド”。于是返回“仓库A”，将机器中的“パシテリニッド”取得，放入此处。搜索四周，发现有个机械装置。按下开关，便可乘电梯到达对面。走出房间，在出口左下方，来到了一个有电子装置的门前，用同样的方法打开它。进入“会议室B”，四处搜索，在幻灯机处看幻灯。之后从来的门出去，抵达一个很空旷的地方。这里有一名研究员的尸体，调查后，从其身上又得到了一枚金色徽章。四处调查后，还可得到一些药品。返身从左上方的门出去，朝前走，发现路被一个机械装置挡住了。调查后得知需要有“パッテリーコニッド”才能开启它，于是返回拿取“パッテリーユッド”。再次来到此处，使用“パッテリーユッド”开启机器，于是，进入一个新的房间“オフイスC”。在房间内干掉几个生化人后进入内屋，看到桌子上有一个地球仪，不用理会它。继续前进，在桌子旁的一个豪华椅子处调查，从而到达另一个房间“小部屋”。在屋内调查后继续前进，在路上，碰到了一名研究员，他告诉你博士有危险。来到“警备室A”，在房内的计算机处调查，得知博士在“中央演算室”。赶快去救博士，路上要小心炸弹。来到一处门上有白灯的门前停下，这便是“中央演算室”的入口(进去会有危险，玩家最好先SAVE一下)。进入“中央演算室”，博士被怪物捉走。这时，出口也被堵住了，并且室内开始释放冷气。不用担心，出口是可以打开。在你身后，有台机器内部全是药品，是拿不完的。玩家最好少拿一些就走人，不要太贪心了，否则性命难保。拿完药品后，迅速将墙打破，便可出来。此时，可根据地图所提示的地点，去救从楼上摔下的男主角阿莱克斯和爆弹专家。在途中你会碰到来时所见的研究员，他死后，从其身上又得到一枚金色徽章。到达救助地点后，便回到了“医务室”。由于男主角伤势严重，因此玩家只能控制3个人。当然此时的装备也合二为一了。

在25层，使用“カードキーA”卡打开未进过的门。来到“物置室B”，可得到一把“解除フラグ1”。由“研究室A”来到26层，在“パー”内的唱片机处调查，选择NO.2，便可得到一张光盘“ツステムテイスク”。好，现在该去28层找BOSS算帐了。乘电梯来到28层后，便开始战斗了。干掉BOSS后，在电子装置处调查，最紧张的时刻开始了——拆除炸弹。玩家可根据炸弹底部的数字，分别将信管拆除。最后，根据提示，先右后左便可将炸弹拆除。现在终于可以长舒一口气了。

从电梯下到27层，使用光盘“ツステムテイスク”便可进入对面的房间“秘书室”。进入后调查所有的房间，随后从楼梯上到28层。进门后，便开始打另一个BOSS。干掉它后，又回到了医务室。此时，男主角阿莱克斯已全愈，又可以和大家一起并肩战斗了。博士在死前交给你了一个“ルーレットの玉”。拿上“ルーレットの玉”，来到27层的“游戏室”。在轮盘前使用“ルーレットの玉”后，挡住门口的钟便会移开。进入门后朝前走，干掉路上的敌人后，先不上楼梯，从另一侧的门进入。当来到一处铁门时，调查得知须用炸弹炸掉。返身出来，爬上楼梯。在一处破了的通风口处，让小女孩从此进入，来到了一个新房间“研究室B”。进入铁笼中，干掉生化人后，打开墙上的开关，便出现了一个暗藏的楼梯。搜索四周，在一处电子装置调查，结果得知是一台制造炸弹的机器，那么开始制造炸弹吧。这时，从楼梯下去，来到了26层的“操作室”。从墙上的衣服中可得到一把钥匙“金库の键”，它可以开启28层房间内的保险柜。在桌子上得到了一份资料后，到机器前使用“解除フラ1”。还有2个才可以，继续找吧。

从门出来，在墙上发现了一份关于烧却炉的资料。从楼梯返回到“研究室B”。来到制造机处与爆弹专家交谈，得知炸弹已造好。OK，去炸掉那个铁门吧。从楼梯下来到“操作室”，出门后让爆弹专家将木箱推开，便可出去。再次返回27层，来到挡路的铁门处，使用炸弹。轰的一声巨响，铁门被炸开了。随之来到“仓库B”，得到了一个阀门。来到“情报ルーム”，四处搜索，在资料机中可取得一些文件。使用男主角，关掉房间的灯，来到NO.6的电脑处，打开电脑。此时，有一个隐藏的楼梯出现了。从楼梯下去，来到“物置A”，在墙上的装置中可得到“解除フラク2”。从房间出来，发现已在26层。乘电梯来到25层。进入“仓库A”，在墙上一装置处使用阀门，一个通道被打开了。换成小女孩进入通道后，来到了B6层的“烧却室”。关掉3个烧却炉的电源，便可在炉中取得“解除フラク3”。走出“烧却室”继续前进，通过“研究室C”，来到一个过道。在过道的一侧的墙上，发现了一个开关。拨动它，通道便转了一个方向。由此进入一个新的房间，下楼梯后进入另一房间。现在，又要开始与BOSS交战了。干掉BOSS后返回，再次拨动开关，换成男主角从另一侧进入了“实验室”。由于这个房间很黑，只能用男主角。使用了夜视仪后，干掉两名守卫，来到了一个新的地方。消灭路上的敌人后，继续前行，来到电梯处乘坐电梯上行。回到1层后，再乘电梯来到26层。进入“操作室”，将其余的2个“解除フラク2”和“解除フラク3”插入机器中。这时，电网便会消失。走出“操作室”，进入电网挡住的那个门，来到了27层。干掉路上的守卫，经过“警备室C”来到“警备室B”。在计算机处调查，得知恐怖分子要摧毁这所大厦。一定要阻止他们，时间只剩60分钟了！要快！从房间另一侧的门出去，消灭路上的敌人，来到“警备室B”下方的一所房间内，搜索后，在一个电子装置处将电源打开，出现一条通道。经过通道来到了“作战室”。同样在一台大屏幕电脑处调查，危险暂时过去了，经过讨论，大家决定从地下脱出口离开。

乘电梯来到B6层，这时，紧急脱出口已经打开。进入脱出口，干掉两个BOSS后，来到了个新地点，四处搜寻一下，会给你个意外的惊喜，4个“救命箱”。干掉两个机械卫兵后，就要开始最后的决战了。大BOSS终于出现了，干掉它很不容易，需多费一番周折。记住BOSS的弱点在它的尾部。干掉大BOSS后，阿莱克斯和米歇尔又开始了他们新的任务……

文/王松　　责编/PERFECT

豆腐

PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG
发售日:现正发售中



投稿者的话/编辑同志,你好!这是本人初次向贵社投稿,虽然只是一篇关于"生2(豆腐先生)"的攻略。

我和拟稿人中的宋鑫,崔凤祥是老铁,也都是游戏迷,不论PS、SFC、PC还是街机,通玩不误。也小有所成,比如说1945二代,我可以用Ki-84到1-8得1001600,但是比起99年1期中2-4的那位仁兄也是自叹不如,但我们对游戏事业的热爱却不比任何人差!

说起"豆腐",我还有一段,在98年的5月左右,也就是"生2推出不久",我们三人就已打出了第四生存者,并在一个月内将期打通,不久,又得知尚有一游戏,名曰"豆腐",就很快将其打出,但若想将其打通,则真是难上加难,我们三人苦思冥想,不得其解,往往在赤藤蔓处"归西",最远到过舔食者改(图书馆旁的),正在无计可施时,幸而本人在街机厅中遇一高手,此君已将"豆腐"打通,我与此君甚为投缘,互磋技艺,该君只是点拨了鄙人两句,即赤藤蔓与舔食者改的通过方法,鄙人便在一周内将"豆腐"打通,似乎成绩还可以。

我写此篇文章的目的,只是想说,在我们周围,游戏高手,虽不能说浩如烟海,但也绝不是寥寥几个,即使贵刊所登的"纪录"也只不过是成绩较好的而已,天外有天。

我并不是有意贬低贵刊,只是想说,可以打通豆腐,或其他游戏,不是我一个人的贡献,也不是我们三个人的贡献,而是所有热爱游戏软件事业的玩家智慧的结晶。(读者:李琳)

"生化危机2"已经推出很长一段时间了,相信已有不少玩家已经通过了"第四幸存者"。而作为与"第四幸存者"有着同样路线,但难度加大的"豆腐"也应有人通关了。鄙人有幸成为其中一员,现将攻略写下,当然,通关方法不同,难免有差强人意之处,仅供大家参考而已。

"豆腐"在开始游戏时的随身物品有一把刀子,一个解毒剂,和两个小回复。在下水道爬起来之后,走上楼梯,开门。这是第一间有丧尸的屋子。由于只有刀,只能快跑。难免会挨咬,本人一般在这里挨2~3口咬。好在豆腐生命力极强,不碍事。开门后,躲过三名丧尸,走进下水道,这里有两只毒蜘蛛,要贴着墙跑,然后左转,爬上梯子。一出来就有三只恶犬扑向你,不过别害怕,别停下来,径直跑就是了。开门之后,直跑,躲过趴在地上的丧尸,再躲过两只站立的丧尸,就来到了警署的停车场,躲过三只恶犬,第一只用刀捅倒,然后径直跑,开门。一直走一点儿,向右转,进入屋后,径直跑到桌子旁,向右转,那里有一只丧尸,从这里走,可以少挨咬,甚至不挨咬。开门后,是我觉得比较难的第一个地方——六只丧尸向你合围,前面,左右都有丧尸。

不过没关系,你只要原地左转30~40度,再径直跑,手急眼快地开门就行了。这时,你已经来到警署大厅,这里是没有敌人的,在这里可以整理一下,顺便抑制一下心跳,因为后面还有很多危险呢!

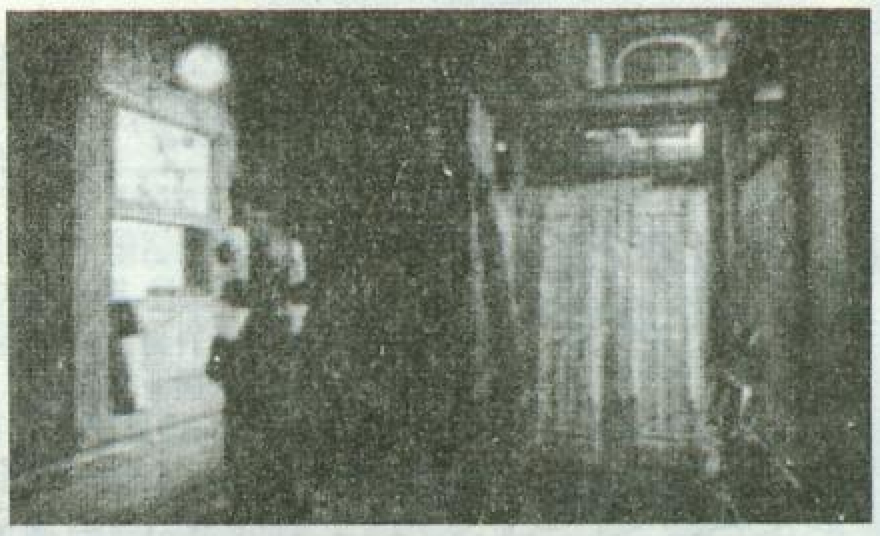
走下楼梯向左转,开门后,有两只蜘蛛,再开门后,有三只舔食者。在这两个地方,只好跑过去,但最好不要直跑,可以与敌人迂回,摆脱后再径直跑开门。之后,在狭窄的过道里有两只赤藤蔓,在开门后,还有两只,这里没有别的办法,只好硬闯了,不过,这里有个决窍,当植物抱住你,准备向你喷毒雾的时候,你要拼命挣扎,(就是狂按键,什么键都按)如果成功的话,它只能喷你一下,第二下会喷到地上,而你就可以利用这个短暂的机会挤过,记住,一定要往边上挤,不要往赤藤蔓身上撞,上到二楼之后,有一只不死丧尸,躲过他应不困难,开门后,满地都是丧尸,躲过两只爬动的,再沿着左边墙直跑,也许会挨一口,不过并不碍大体。到了这里,HP应该比较"困难"了,使用一个小回复,补充体力。开门后,是我觉得比较难的第二个地方,这里有三只舔食者改,且攻击力极强,站位分散,不易躲闪。先朝第一只舔食者改跑过去,会挨一下,但是第二只舔食者改的必杀一击却不会砍到你,利用这个短暂的机会,摆脱舔食者改,离开这里。下面是图书馆,没有敌人。开门后,来到二楼走廊,这里有二只赤藤蔓,照老办法,闯过去,来到图书馆对面的门,你也许会中毒,把所剩的解毒剂和小回复全用上,因为前面是最难的地方。

前面的二间屋子里全是丧尸,只有很小的空隙不挨咬,这才是真正考验你的地方,没有别的决窍,只有看你对丧尸位置的熟悉程度和控制是否娴熟。鄙人最好一次通过这二间屋子挨了三口咬,不过一般都是四口,再下来,在长长的走廊里是最后一个敌人——不死丧尸,相信你在经历了刚才的"生死瞬间"之后,通过这里不会再有什么困难了。只要有足够的HP,哪怕受重伤也可一试,因为不死丧尸的第一击消耗的HP很少,然后就是享受通关的乐趣了,在平台上,豆腐指引直升机降下弦梯,离开这个令人毛骨悚然的地方。结束这可怕的恶梦。在稍等之后,就会出现你的成绩,本人最好成绩是日文版A级4分09秒。而背景更是有趣——第四幸存者坐在楼顶看着直升机,而他身边放着一个砂锅,锅里煮着三块豆腐,而豆腐本身就趴在地上哭——因为不太明显,但鄙人认为是哭。最后,GAME OVER。

■另，鄙人第四幸存者成绩为：

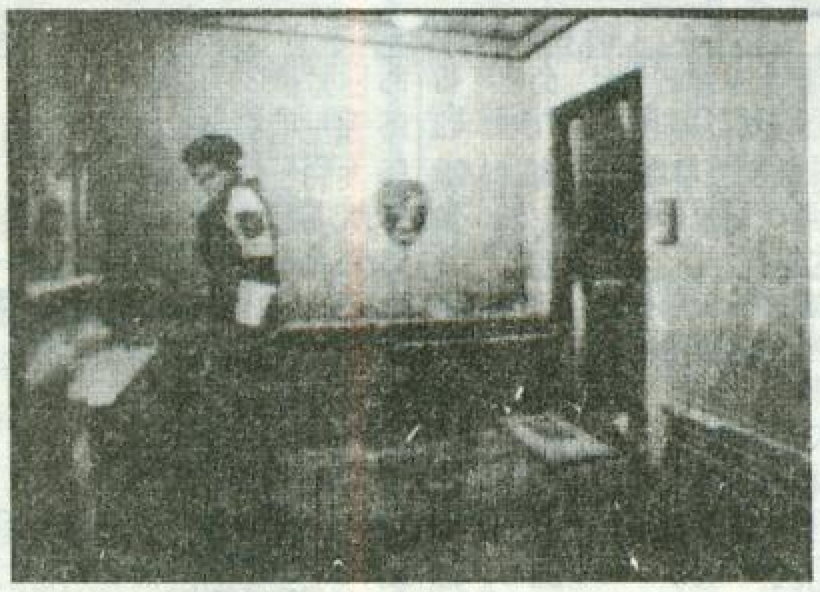
日文版 子弹有限制情况下，大概 6~7 分钟通关，剩余 1 个小回复，9 颗麦林，4 颗散弹，手枪子弹 40 发。健康状况 NORMAL。

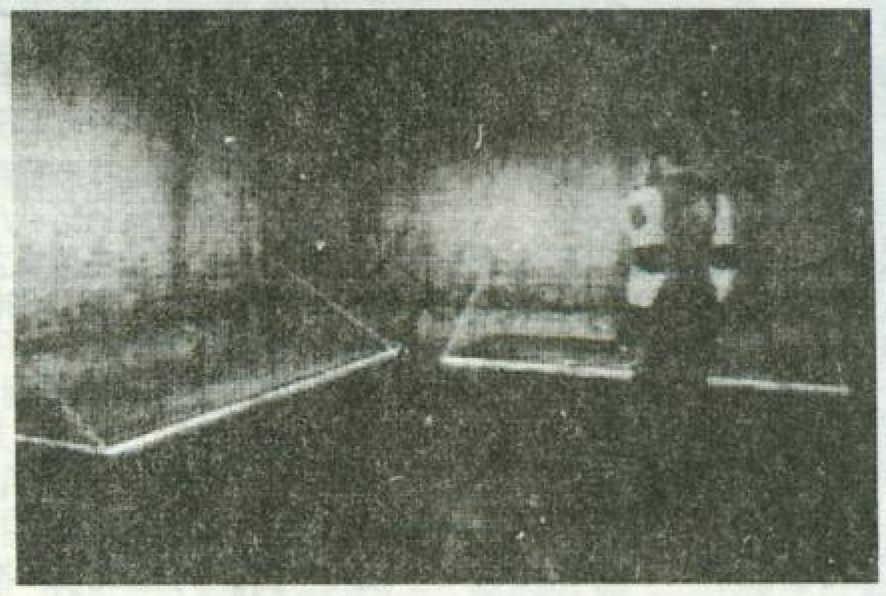
其实，写完这篇攻略之后，也不能完全表达出意思，因为有些是不太能用文字表达清楚的。如果有读者不明白的话，可以来信，我一定会详加解释的。感谢大家支持。（天津河西区郁江道 3 号职工化工学院 李琳 —— 邮编：300221）



关于生 2 的一些体会





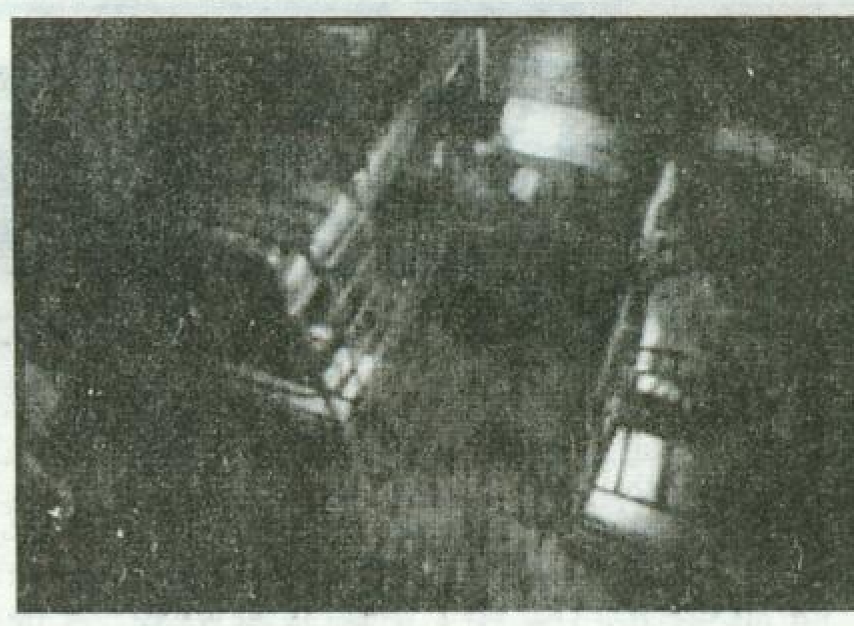


本人是贵刊自创刊以来的长期读者，对贵刊充实的内容，简明而风趣的语言，乃至所选用的图片风格欣赏。本人是一个 AVG 迷（尤对 BH 系列）。去年八月份卡普空公司推出《B·H》1、2 对应 DURAL SHOCK 版后，我在游戏中得到了一些心得希望能与广大玩友共同分享。

《B·H》1 为 97 年推出的 DIRECTOR'S CUT VERSION，只是在对应震动的同时，提供了比较简单的 BEGINNER 与较高难度的 ARRANGED 模式，其中射击与解谜的乐趣还是留给各位去重温吧！



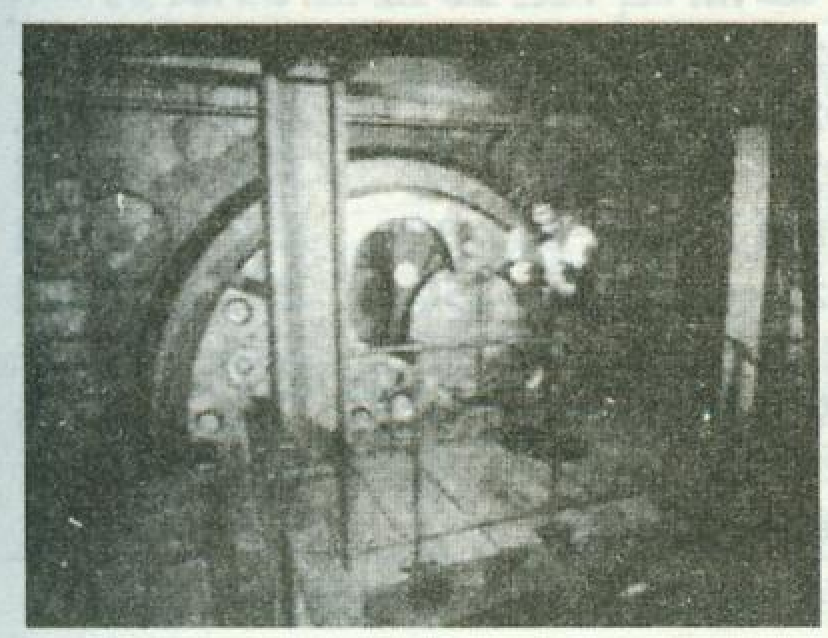
在《B·H》2 中由于与同年 2 月份推出时相隔的时间不长，游戏本身并无太大变动，但制作人员为了吸引玩家，随碟附送一 COMPLETE DISC，其中有《B·H》1 的 MOVIE 片段及《B·H》2 的 PHOTOTYPE 片段，都是非常值得玩家收藏的。另外还存有火箭筒、更衣室、机关枪及第四幸存者 HUNK、豆腐先生之 DATA，玩者只要将以上之 DATA 考入记忆卡开始游戏便可出现以上秘技。更特别的是，此碟内还为《B·H》2 准备了一 EXTREME BATTLE 模式，此内容是从游戏后部的研究所开始，由后向前进行，共分三个 STAGE，在第三关中玩者要在警署中找出四枚炸弹，这四枚炸弹分藏于警署中不同的九个房间，如图示。之所以是九个房间，是因为每次开始游戏时，敌人、弹药的多少及炸弹所在的地点都是不固定的。也许这次在 S·T·A·R·S ROOM，也许下次在 BEN'S ROOM。



如果各位朋友没有 COMPLETE DISC 也无妨。在《B·H》2 中的 ARRANGED 模式中以 CLAIRE 或 LEON 开始完成游戏一次（表、里关）便会进入 EXTREME BATTLE 的 LV1 模式，开始只能以 CLAIRE 或 LEON 进行此强化模式。完成后便会进入更高难度的 LV2，这时玩者可以使用在《B·H》2 中令人留恋的 ADA，完成后便会进入最高难度的 LV3，这里玩者可以选择《B·H》1 中的 CHRIS，此时身着一身绿色 S·T·A·R·S TEAM 服装，异常英俊威武。虽说 EXTREME BATTLE 所追求的是在短时间内完成任务，但在 LV3 中，有时必须使用武力，不能一味地躲和跑，因为敌人异常多并且动作又快又狠，稍有散失便会前功尽弃，所以最好的办法是打死它们，这样也就要求各位多走房间多补充弹药了……OK，祝各位身体健康，事业顺利。

（沈阳 杨光/烦请作者将地址寄给编者）

●本页图片即为四个炸弹所在的九个房间/责任编辑小天天







沈阳跳蚤市场 游戏批发中心

批发 零售 邮购 维修

特别推荐

★12 吋小彩王原装九成新彩显数字电视，N－P 双制，0.25 点距，分辨率 800×600 逐行扫描，可用于任何游戏机，支持 CGA、EGA、VGA 等显示模式。
★二手原装九成新便携彩电，N－P 双制，可收看全部有线台节目，自带天线，可用于 DC、N64、PS、SS、MD、VCD 机，售 480 元，邮费 30 元，快邮 60 元。
★九成新 15 吋 NEC 彩显，高清晰 N 制，(加收全部有线节目)有 AV 端子及 RGB 端子适用范围与 5 吋相同，可配电脑，售 550 元，快邮 80 元。
★新产品超任三合一光碟机，本中心为辽宁省总代理，保修一年，售 1080 元，邮费 50 元，送 5 张金碟，本中心所售此机任何电视均可用。
★超任套机：九成新，保证正常使用。主机＋32M 博士七磁碟机，送(双柄，AV 线，变压器，30 片软件)售价 650 元，邮费 50 元，快邮 120 元。
★日本原装土星机：九成新，保证正常使用。送(双柄，AV 线，变压器，2 碟)售价 650 元，邮费 50 元，快邮 120 元。★二手 GB 机：180 元，邮费 30 元。

二手彩电

日本原装 N 制，保证质量，代办托运，全国各地均可收到货。邮费计算方法：普通 3 元/吋，快件 6 元/吋，如想改为 N－P 双制收看电视节目，需加 400 元，29 吋 日立 1200 元，东芝火箭炮 1480 元，索尼特丽珑(有 RGB、SS、AV 端子)，松下 1350 元，25 吋 夏普 950 元，东芝火箭炮 1150 元，索尼特丽珑(RGB、SS、AV)1180 元，21 吋 国产各品牌 550 元(可看电视)，14 吋 400 元。

品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费	品名	价格	邮费
PS 原装振动手柄	140	15	PS 全新中文金手指卡＋新书	65	15	PS 四分插(可同时 4 人玩)	140	15	N64 原装记忆卡	80	10
PS 彩色双振手柄	95	15	PS 直插 PS 机用双人街机大摇台	200	40	PS 遥控电影卡 2.0 版	350	25	N64 记忆＋振动 2 合 1	120	15
PS 彩色格斗＋双振柄	105	15	PS 原装 HORI 摇杆(送彩铁拳 3 画)	130	20	PS 专用三件震动方向盘	295	35	N64 手柄(原装/组装)	150/100	15
PS HORI 格斗连发柄	70	15	PS 原装记忆卡/港产记忆卡(15B)	60/25	10	SS JVC 原装光头/三洋原装光头	110/130	15	N64 专用变压器	200	15
PS 2.0 版金手指电影卡(不引盘)	290	20	PS 连发多功能大摇杆	90	15	SS/PS/N64 三用脚踏方向盘	320	40	超任金碟 5 张/套(1800 节目)	100	20
PS 红外遥控手柄(2 只)	140	15	PS 120B 记忆卡/30B 记忆卡(记忆好)	75/48	10	SS/PS/N64 三用脚踏振方向盘	400	40	全新索尼、菲利浦 VCD 机	480	50
PS 3.0 版电影卡(不引盘)	280	20	PS 连机对战线(红色警报等节目)	15	10	SS/PS S、RGB 线	25	10	拷贝超任节目 3 元/片，20 片起邮，免邮费		
PS 3D 多功能柄(含记忆功能)	115	15	PS 制转/豪华制转	36/46	15	SS 胜利灰土星/SEGA 土星机	950/850	50	超任双线变压器/专用制转	30/60	15
PS 透明各色格斗柄	35	15	PS 三合一豪华大振动枪	185	25	7501、7502 原装配置	1200	50	世嘉五代双制机 1 型/2 型	150/130	40
PS 绝招王手柄	70	10	PS 双振化解危机枪(对应全部节目)	80	15	PS 5903 型(VCD 功能)	1530	50	GB 普通/超薄/夜光/彩色	270/320/430/680	
PS 双人用飞行杆	135	25	PS 原装手柄/组装标准手柄	45/15	15	N64 光碟机(送 6 张金碟)	1690	50	MD 16 位彩色掌机(送电源)	520	30
PS 鼠标	65	15	PS 克拉米发声枪(送一碟)	60	15	N64 真正金碟通用(1～6 张，1～238)	50/片	10	DC 机＋原碟＋柄	3000	80

日本动画 VCD 百余种		日本动画 VCD 百余种		日本日剧，有中文字幕，百余种		日本动画 CD300 余种
樱花大战(1～4 集)	3CD	铁拳 1、2	2CD	东京爱情故事	11CD	樱花大战
97、98 格斗王	2CD、2CD	饿狼传说	4CD	悠长假期	11CD	勇者斗恶龙 1、2
新世纪剧场版	4CD	城市猎人	2CD	恋爱世纪	11CD	太空七
超时空要塞(可记起爱)	2CD	新世纪福音战士	13CD	失乐园	13CD	攻克机动队
橙路全集	24CD	新机动战舰	13CD	沙滩小子	12CD	灌篮高手 TV 大全集
DNA	5CD	龙珠系列	20CD	协奏曲	10CD	乱马 1/2 精选合集
电影少女	3CD	X 战记	2CD	星之金货	12CD	宫崎峻作品精华集
高达系列		我的爱神	3CD	同一屋檐下	12CD	新世纪系列

大量 PS、SS 软件及动画 VCD，每日每周均有新作品到货，GB 卡、MD 卡百余种，价格低、质量好，函索上述目录 3 元/种，请附回程信封及邮资。

邮购(收款)地址：沈阳市和平区北市一街 56 号　跳蚤市场 18 C 号　收款人：李彬　邮编：110002
电话(传真)024－22521225　批发业务联系电话：01394007836　01399820456
乘车路线：沈阳北站乘 209 路，南站乘 216 路，16 路，无轨 7 路、无轨 6 路到北市场下车(北市百货大楼南行 100 米，或北市邮局北行 60 米)跳蚤市场一楼 18C 号
沈阳分店：沈阳金利达游戏专营店　联系人：马宏杰　电话：(024)23510278(全天)　邮编：110001
分店地址：沈阳市和平区胜利南街 49 号，南站长途客运站南行 300 米　**※分店专业维修各型索尼、土星机；速度快、价格廉。**

NEW WORLD

南京新世界

大优惠

日本世嘉土星机　江苏，安徽总代理

公司宗旨：信誉第一，价格低廉，保证质量，服务周到

优惠价：		邮费	优惠价：		邮资
原装世嘉土星机(原装全套、直读)	900 元	50 元	任天堂 GB 手掌机	290 元	30 元
原装索尼 PS 机(全新原装全套、直读)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	340 元	30 元
超任光盘一体机(双手柄、全套近 2000 节目)	1250 元	50 元	世嘉 16 位彩色手掌机	540 元	40 元
原装索尼二手机(全配置)	850 元	50 元	世嘉Ⅱ型 16 位机	160 元	40 元

特别推荐：日本夏普液晶 N 制专用游戏机彩监　单价：250 元　邮费 30 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机以及新 DC 机，各式光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台的特新游戏机、卡和软件。周边齐全、货源充足、到货及时、价格特优、大量批发、注重服务、讲究信誉。欢迎新、老客户前来批发、惠顾。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心	地址：中央门金桥市场东三楼 734 包间	电话：025—5613838－2277	联系人：卫先生
南京新世界销售中心	地址：南京鼓楼中央路 23 号	电话：025—3227953	联系人：和小姐
南京新世界新街口店	地址：南京市中山东路 113 号	电话：025—4545355	联系人：李小姐
南京新世界鼓楼专营店	地址：南京中央路 30 号－5	电话(传真)：025—3603814	联系人：高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	地址：南京建康路 185 号－2	电话：025—6626111—350	联系人：谢小姐
南京新世界经营总部	地址：南京建宁路 12 号	电话(传真)：025—5621582	联系人：颜先生
南京新世界广州经营部	地址：广州西堤二马路 65 号二楼	电话(传真)：020－81871103	联系人：高　峰
南京新世界邮购部	地址：南京中央路 30 号－5 二楼	邮编：210008　电话：3603814	联系人：高　云
南京新世界维修中心	地址：南京中央路 23 号	电话：025—3227953	联系人：陶先生

注：新世界维修中心为满足广大电玩爱好者的要求，本中心继续免费为您修理次世代及各式家用游戏机。

南京 阿童木

店庆11周年大酬宾

拾壹年的经营，是信誉的保证，99店庆之际，特为广大玩家优惠大酬宾。

各型PS机原装全套	1100元	各型SS机原装全套	1000元
PSVCD原装机	1450元	DC全套	价格电询
原装16位超任机全套	800元	GB掌机	280元
原装16位世嘉机全套	150元	16位彩色掌机	550元

特价酬宾商品数量有限，欲购从速。

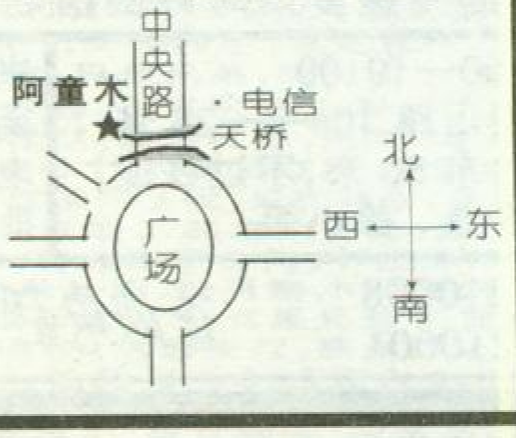
本部长期以华东地区极低价批发、零售各种类型游戏机、配件，周边器材，PS、SS、DC、超任、动画光盘。

快速修理PS、SS、超任机，非重大问题、立等可取。并为玩家提供免费咨询与改装大型游戏机服务。

本部所售商品，均按"消法"实行"三包"，并终身包修。

地址：南京市中央路1号。

(鼓楼广场北口，电信大楼对面，鼓楼食品商场东大门、天桥旁)



电话：(025)3373658

BP:(025)127(126)-2213998

手机：1395171198

技术精华 真诚奉献 先机莫失

我部销售PS、SS维修资料(99年1期63页)后反响很大，其中录像带讲PS、SS光头维修，资料讲电路维修。光头维修是资料精华，因光头故障多达90%，为此，我中心解剖近百只光头找到老化原因，针对设计缺陷找到根治方法，经上千只光头的维修实践，只要非人为故障，成功率100%。因采用实物维修录像讲解，一看就会。全套资料对于销售商、机房老板、玩友、维修部都有极强的实用性和收藏价值。我中心将在成都设服务点，并举办PS、SS维修培训班，请与我们联系，同时我们将录像带制成VCD供选择。

名称	价格(元)	邮资(元)	名称	价格(元)	邮资(元)
★PS、SS光头 录像带(含资料)	120	免	★PS二手机(手柄、电源、AV线)	700	30
要VCD加20元			★SS二手机(手柄、电源、AV线)	550	30
★PS、SS光头维修	30	6	★二手摄像机(8mm)	1500—2500	30
★PS光头(原装)	135	6	★微型黑白照像机(日产380线新)	380	20
★SS、JVC头(原装)	120	6	用于摄像和监视		
★SS三洋头(原装)	150	6			

凡购买录相带者长期提供技术咨询，修不好的光头由我部免费维修，我中心长期对外速修次世代主机、光头维修立等可取。

乐山市鼎力电子技术服务中心

地址：乐山市市中区新村街48号

电话：0833—2137551

邮编：614000

收款人：黄素枝

天天 游戏专卖

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
SS原装樱花芯片记忆卡	70元	10元	PS纯原装手柄(与随机手柄相同)	50元	15元
SS金手指卡、书一套	85元	15元	PS原装振动手柄	140元	15元
SS制转N-P	40元	10元	PS飞行摇杆	85元	15元
SS手柄六分插(原装)	195元	25元	PS制转N-P	40元	15元
SS仿原装黑色透明手柄	30元	15元	PS遥控手柄(双)	185元	20元
SS 1-4M金兼容加速卡	70元	10元	SS、PS电源	15元	15元
SS原装3M加速卡(可玩97)	40元	10元	SS、PS AV三分插	40元	15元
SS 4M加速卡、记忆卡、金手指卡3合1	175元	10元	SS、PS原装AV线	25元	10元
SS中摇杆	135元	30元	SS、PS N64三用振动方向盘	400元	50元
SS原装单人大摇杆	200元	50元	PS专用振动方向盘	330元	50元
SS原装梦精灵游戏盘	100元	10元	SS、PS S端子线	25元	10元
PS金手指卡、书一套	65元	15元	彩色GB手掌机(送卡)	730元	20元
PS原装30格记忆卡	85元	10元	荧光GB手掌机	430元	20元
PS组装15格记忆卡	25元	10元	**DC原装手柄 330元 25元　DC记忆卡 330元 10元**		
PS组装120格记忆卡	75元	10元	**DC主机+原装手柄+VR战士Ⅲ+电源**		
PS鼠标	85元	15元		**价格:3850元**	**邮费:55元**

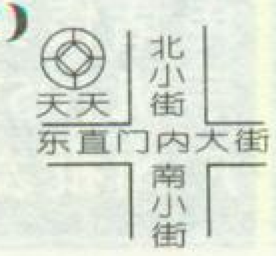
本店还备有大量价格低廉之世嘉机、卡；FC机、卡；GB机、卡；超任机、卡；N64机、卡及配件，还有大量日本动画VCD和连续剧。二手机市场：回收、销售次世代主机及周边。欢迎玩友来函索取价目表或电话查询(附写清地址、贴足邮票的信封及三元钱)。

地址：北京市东城区东直门内大街149号(乘106、107路电车东内小街下车，24路东直门内大街下车)

邮编：100007　联系人：汤卫民

收款人：汤卫民　电话：(010)84010216

通州区店：新华大街潞州商城一楼　联系人：田英珍



真诚来自我的每一分微笑★优惠来自您的每一份选择

和利电子有限公司

批发产品如下：

①各式各样低、中、高档手掌机(GB薄机、厚机、彩机)普通游戏机，学习机，学生电脑，复读机，游戏VCD机，咪咪数学宝，世嘉一型、二型、彩机。

超任光碟机也有高档的32位机-土星、索尼机系列。

②三用方向盘、手柄、电源、光枪、记忆卡、加速卡。总之配件品种多多

③8位(普通游戏卡)，掌机GB卡、GG卡，16位(世嘉卡)，游戏磁盘，32位光盘。(中文RPG-文字卡)各式软件齐全。

欢迎客户来电、来人洽谈各式业务。

(说明：交通便利)

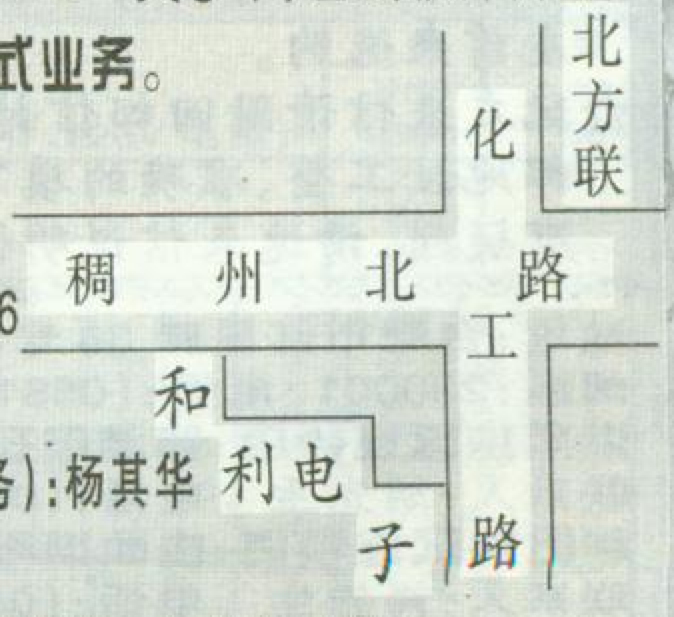
地址：义乌市稠州北路85号

电话：0579-5540818　5540876

传真：5540876　5361206

手机：01396891620　经理(业务)：杨其华

(董事长兼总经理杨其东)



GB彩卡　勇者斗恶龙　萨尔达传说　大战争2代

轰炸超人6代　罗德岛战记　时空冒险岛①现实编②未来编

广告更正；上期30页"沈阳电精游戏店"电话应为：(024)86250074，特此更正并致歉！

南京 兴达 游戏机专卖

连锁店

南京兴达对华东地区低价批发、零售土星、索尼 PS 等次世代游戏机及软件和配件，并保证原装正货。南京兴达是您永远不会错的选择。(以下价格均不含邮费，由于定稿时间限至，可能会与当时店内售价有出入，请以电询为准。)

游戏机	日本世嘉土星(原装手柄 .AV 线、电源线，可直读 IC、电池 + 附中文说明书)	950 元
	日本索尼 PS 机 7501 型(原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源)	1450 元
	日本索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC + 保修卡)	1300 元
	日本索尼 PS 机 5502 型(原装手柄、AV 线、电源，可直读 IC + 保修卡)	1300 元
	日本索尼 PS 机 5903 型(原装手柄 .AV、电源线，可直读 IC、中文说明书、内置 VCD)	1450 元
	日本索尼 PS 机 7001 型、7002 型(原装振动手柄 .AV、原装碟，可直读 IC、送 110V 电源)	1450 元
	原装 V64 光碟机(128 兆内存、内置 VCD 功能、117 节目光碟 + 电源 + AV 线等)	2000 元
	16 位世家Ⅱ型机(双手柄，AV 线，电源、制转盒、赠卡一盘)	190 元
	16 位彩色手掌机(高清晰度、使用普通世嘉卡、可外接手柄双打、可接电视机)	580 元
	任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池)	285 元
	任天堂超薄 GB 手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	340 元
	日本原装任天堂超薄 GB 手掌机(带夜光 + 2 节原装电池)	460 元

新到世嘉 DC128 位游戏机及任天堂彩色 GB 手掌机，价格电询

售后服务 全国首家推出：凡在兴达连锁店所购买的游戏机**三个月内免费保修、包换，终身维修**。如不需**保修、包换**，价格可下浮。如有假货包退，并**双倍赔偿**给消费者，投诉电话：025 - 3605005，BP：025 - 996 - 9048562 · 范

★各种次世代游戏机配件，品种齐全，价格特低，保证质量，近百余种 GB 合卡 65 元——120 元不等
★新到日本新动画 VCD“樱花大战”四代、“新世纪”(13CD)、“98 拳皇”、“侍魂”、“银河英雄传说”(55CD)系列及 SS、PS 近千种新款光碟和游戏，价格特低，特快发货，5 张起邮。现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。
电话：025—5612618(传真)，025 - 3605005(传真)，为了提高速度请写好回信名址，贴足邮票即寄(缺一不复)。

地址			
	兴达夫子庙店：9:00—20:00 南京市夫子庙瞻园路来燕桥 2 号亭 电话：025—2248772. 范女士 浦先生	兴达世家店：9:00—19:00 南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁，向东 50 米，不过铁道) 电话：025-5612618 . 徐小姐	兴达鼓楼店 9:00—19:30 南京中央路 30 号—8、9 电话：025—3605005(传真)，范先生 批发、维修总部：中央路 30 号 - 8、9 二楼

邮购一部：南京市中央路 30 号 - 8 范文祥(收)　邮编：210008
邮购二部：南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编：210001

查询电话：025-3605005　徐小姐

合肥游戏之屋 南京风云电玩

游戏专营店

本店专营 DC、N64、PS、SS、MD、GB、GG 等各类高、中档家用电子游戏机，长期以特优价格为省内、外商家，玩友提供优质商品及服务，并诚邀省内各地市批发商前来洽谈合作事宜。

☆每日均有 SS、PS 游戏上市，品质上乘，欢迎来信、来电查询。
☆本店备有多款动画 VCD，品种齐全，欢迎广大玩家来信索取目录。
☆本月本店以特优价出售各款 GB 主机，欢迎玩友前来选购。
☆玩友来信请附回邮信封及邮资，并请将回邮地址工整、准确的填写，如对邮购物品有疑问，请速来信说明情况以便本店查询。

地址：合肥市红星路 36 号(黄山大厦站往商之都方向)
邮编：230001　电话：(0551)2661691　联系人：杨健
淮南地区连锁店：超腾电玩专营店
联系人：胡先生　电话：(0554)6645278
阜阳地区连锁店：古商城电玩专营店
联系人：肖先生　电话：(0558)2260314
南京地区连锁店：风云电玩专营店
地址：南京市同仁市场 905(珠江路 1 号中山大厦对面)
电话：(025)3229766　联系人：陈先生　徐小姐

浙江 三颖电器 义乌

专业批发

PS 索尼机：7000、7001、7002、7003、7501、7502、5501、5503、5903(带 VCD 功能)
SS 土星机：
世嘉Ⅱ型机(单制、双制)、世嘉Ⅰ型机(双制式)
世嘉彩色手掌机(可外接手柄，连电视用)
任天堂 GB 手掌机，超薄 GB 机，荧光 GB 机，彩色 GB 机，各种 8 位机。

以上品种配件及卡带齐全，价格特优；另外本店设有专业人员进行调试及维修，欢迎各新老顾客来人、来电洽谈业务。

地址：义乌市稠州中路 92 号 邮编：322000
电话传真：0579—5535396 、0579—5539523
手机：0579—9009835　联系人：徐桂生
广州批发电话：020 - 81857059

北京华冕游戏机专营店

(游戏卡以旧换新，只限北京地区)

邮购价目表(有效期:99年3月1日～99年4月1日)

GB手掌机单卡

第二次机械人大战(中文)	33	大战争	28	96NBA 篮球	25	钓鱼	30	篮球飞人 2	28
饿狼Ⅲ代	25	玛莉六代	28	恐龙蛋	28	亚特兄弟	28	兔宝宝 2	28
四驱车Ⅰ	28	名侦探柯南	28	宠物蛋	28	沙漠风暴	28	海战士	28
四驱车Ⅱ	28	月影村的怪物	28	三国志(中)	28	爆钓列传	38	法拉力	28
四驱车Ⅲ	50	复刻版	30	牧场物语	28	兔宝宝 1	28	迷你机器人	28
口袋妖怪(红)	25	超魔神传	33	李小龙	28	真人快打 3	28	侍魂	25
口袋妖怪(绿)	25	音速六代	27	克星兄弟	28	国盗物语	28	魂斗罗 6	28
口袋妖怪(青)	26	吞食天地Ⅲ代(中文)	28	怪鸭	28	蝙蝠 2 代。	28	7 喜小子	28
口袋妖怪(黄)	38	美国赛车	28	玛莉 3 代	28	激龟 3	28	铁甲威龙 3	28
口袋妖怪(紫)	70	空中魂斗罗	28	蝙蝠一代	28	新式战机	28	名侦探柯南 2	28
斩红郎无双剑	25	花木兰	30	F－15 战机	28	忍者龙剑	28	NBA JAM	28
97 格斗王	70	大金刚 3	28	洛克人 5	28	美人鱼	28	鸟人战队	25
未来战士 2	28	异形 3 代	28	幽游白书	28	恶魔城	25	电铁	50
昆虫博士	38	双截龙(2)	28	国际象棋	28	动物乐园	30	米老鼠	25
小木偶	28	美少女战士	28	机械战警 3	25	98 棒球	30	高气压术	28
上尉密令	28	世界英雄	25	星际战争	28	坦克大战	30	游戏王	60
魁男塾	28	炸弹人	28	大金刚	25	荣光足球	28	化石创世	40
怒要塞 2	28	蓝精灵	28	侏罗记	25	役满麻将	28		
蜘蛛侠	28	冒险岛 3	28	七龙珠(悟空激斗传)	25	街霸Ⅱ	25		
菲力猫	28	太空战士 4(中)	45	篮球飞人	25	太空战士 3	28		
芭比娃娃	28	大贝兽物语	28	阿拉丁	25	赛车 GO	25		
魂斗罗 3	28	96 格斗王	25	狮子王	25	龙珠 Z(悟空飞翔传)	25		
98FIFA 足球	25	95 格斗王	25	音速 V	28	蚯蚓战士	25		
98 世界杯(胜利 11 人)足球	28	98 海战	28	头文字 D	28	斗神传	25		
鬼太郎	28	丛林冒险	25	暗黑封印	30	蜡笔小新	28		

特新对应彩色 GB 卡：25 合 1：勇者斗恶龙、坏玛莉等 110 元；海陆空大战 2 60 元；勇者斗恶龙 60 元；塞尔达传说 60 元；罗德岛战记 55 元；炸弹人 55 元。

GB手掌机合卡

编号	内容	价格
005001	96 格斗王，幽幽白书，魁男熟，成龙功夫，绝对无敌	35 元
005002	恶魔城 3，黑船党之谜，三国志中文版，创世纪外传，沙特传说	45 元
005003	快打旋风 2，七龙珠，中国功夫，恶魔城 1，SD 战国传	35 元
005004	98FIFA 足球，热血高校，热血硬派，冒险岛 2，街头赛车	35 元
005005	98FIFA 足球，忍者龟 3，魂斗罗 6，疯狂泰山 2，鬼马小精灵	35 元
005006	98FIFA 足球，克星兄弟，天使老人，小叮当，兰色小精灵	35 元
006001	迷你四驱小子 6，疯狂赛车，街头赛车，越野摩托车，坦克车，魂电单车	37 元
006002	女神转生 2，美少女战士 R，美少女方块，梦幻仙女，芭比娃娃，美女赛车	37 元
006003	腊笔小新 6，忍者龟 3，小叮当 2，对战轰炸超人，冒险岛 2，米老鼠 5	37 元
006004	三国志(中)，圣剑传说，女神诞生 2，太空战士 3，口袋妖怪，宠物鸡	70 元
007001	玛莉 6，坏玛莉欧，N64 玛莉欧，玛莉医生，玛莉水管工人，玛莉网球，玛莉撞砖	37 元
007002	97FIFA，篮球飞人，足球狂，棒球，小型高尔夫网球，世界保龄球	37 元
007003	98 饿狼 3，音速 5，篮球飞人，幽幽白书 1、2、3、4	50 元
008001	三国英雄传(中)，三国志(中)，口袋妖怪(2)，恐龙蛋，二次大战，太空战士，信长野望，骑士物语	90 元
008002	玛莉 6，四驱车 2，三国志(中)，女神转生，太空战士，信长野望，大战争，隐忍者	90 元
008003	96 格斗王，虎鸽，忍者龙剑传，玛莉兄弟，碎石战士，南北拳，98 坦克，俄罗斯方块	40 元
008004	96 格斗王，鬼马小精灵，轰炸超人，冒险岛 2，屠龙族，仓库番，玛莉医生，玛莉砖块	40 元
008005	96 格斗王，热血高校，热血硬派，热血足球，网球，花式撞球，玛球医生，扫海艇	40 元
008006	街霸 2，魂斗罗 6，泡泡龙，小叮当 2，智慧方块，超级坦克，役满，仓库番 2	40 元
008007	吞食天地 3 中文版，鸡蛋仔俱乐部 2 代，疯狂赛车，黑船党之谜，信长之野望，第一次机器人大战，大战争，勇者历险	100 元
008008	96 格斗王，蓝色小精灵 2，忍者龟 3，恶魔城传说，食鬼，乱马 1/2，萍果棋，炸弹杰克	40 元
008009	侏罗纪 3(中)，98FIFA 足球，音速小子 5 代，卡拉亩村，疯狂泰山 2 代，克星兄弟，爆破俄罗斯，蓝色小精灵 2 代	95 元
008010	饿狼传说 3，魂斗罗 2，飞龙拳外传，魁男塾，N64 玛莉，格斗三人组，凤凰岛决战，玛莉兄弟 4	40 元
008011	饿狼传说 3，SD 战国传 2，轰炸超人 5，克星兄弟 3，蓝色精灵 2，饿狼传说，战国物语，幽浮精灵	40 元
008012	热血足球，热血硬派，热血高校，热血快打，热血方块，热血保龄球，热血四驱车，热血网球	35 元
009001	96 格斗王，洛克人 1，洛克人 2，洛克人 3，洛克人 5，N64 玛莉欧，玛莉兄弟，水管玛莉，玛莉医生	55 元
009002	超魔神英雄传，恶魔城 3，大战争 2，创世纪外传，勇者历险，魔神英雄，恶魔城 2，大战争 3，创世纪英雄	50 元
009003	98 法兰斯世界杯足球，太空战士，罗马骑士，剑勇传说，圣斗士，太空战士 2，骑士物语，剑勇传说	50 元
009004	黑船党之谜，小叮当赛车 2，信长之野望，第二次机器人大战，鬼神降临，樱桃小丸子，大盗伍卫门，小叮当赛车，信长野望	50 元
009005	98 饿狼 3，98 世界杯，街霸二代，白书四代，麻将 5，雷霆战机，炸弹杰克，萍果棋，俄罗斯方块	50 元
009006	超级装甲厅兵，口袋里的怪兽，月影村之怪物宠物蛋，洛克人 5，格斗天王 96，三国志，太空战士 3，四驱赛车	95 元
010001	三国英雄(中文版)，96 格斗，鬼太郎，大富翁，疯狂赛车，创世纪外传，役满麻将，玛莉医生，滚动方块，米老鼠	90 元
010002	口袋妖怪，恐龙蛋，疯狂赛车，侦探柯南，太空战士 3，信长野望，鬼马小精灵，米奇老鼠，玛莉医生，五小棋	90 元
010003	97FIFA 足球，96NBA，排球，冰上曲棍球，热血高校，美式足球，世界杯足球，花式撞球，乒乓球，高尔夫球	50 元
010004	吞食天地 3(中文版)，四驱车小子 2，三国志(中文版)，女神转生外传，隐忍传说，太空战士，虎鸽 2，超级玛莉兄弟，玛莉医生，滚动方块	90 元
010005	卡比之星 2，新大富翁，拉斯维加赌场，虎鸽 2，紫京城，扑克小子，锄大 D，麻雀，围棋，俄罗斯方块	40 元
010006	吞食天地 3(中文版)，96 格斗天王，鬼太郎，新大富翁，疯狂赛车，创世纪外传，四川美女麻将，玛莉医生，滚动方块，米老鼠 5 代	95 元
010007	口袋妖怪(红)，月影村，第二次，洛克人 5，96 格斗王，圣剑传说，太空战士 3，萨尔达传说，三国(中)，魔法骑士 2	110 元
010009	96 格斗天王，大贝兽物语，怪兽大走，头文字 D 外传，阿佛列鸡，牧场物语，陆海空大战争，口袋收藏品，98 海战复活记，司令官月面之战	110 元
010010	96 格斗天王，口袋怪兽，月影村的怪物，口袋轰炸队，勇者历险，第二次机器人大战，萨尔达传说，圣剑传说，大金刚 3，隐忍传说	110 元
010011	武士魂 3，格斗天王 96，饿狼传说 2，快打旋风恐龙榜 2，幽游白书 4，忍者激龟 3，蜡笔小新 4，音速 5 代，美少女 R	105 元
011001	太空战士 4(中文版)，吞食天地 3(中文版)，三国志(中文版)，柯男 2 代，大战争，第二代机器人大战，信长野望，鬼神降临，魔界塔士 3(中文版)，三国英雄传(中文版)，豪华列车杀人事件	120 元
011002	第二次机器人大战，口袋怪兽(赤)，三国志，女神转生 2，玛莉医生，智慧方块，役满，仓库番打砖块，网球，矿王	75 元
011003	吞食天地，口袋英雄，恶魔城，魔法阵，大战争骑士物语，樱桃小丸子，役满，玛莉医生，坦克大战，俄罗斯方块	75 元
011004	养宠物鸡，口袋怪兽，第二次大战，大金刚 2 代，月影村之怪物，阿少 3，隐忍者 5 代，玛莉 2，避邪除妖，信长野望，N64 超级玛莉	105 元
012001	饿狼传说 3 代，恶魔城 3 代，魂斗罗 5，绝对无敌，乱马 1/2，成龙功夫，碎石战士，饿狼 3，恶魔城，魂斗罗 6，霹雳武士，中国功夫	50 元
012002	98 海底争霸，斗神传，泡泡友 3 代，音速小子 5 代，雷霆战机，滚动方块，玛莉医生，逃狱金刚，斗神传 2，泡泡龙 2，音速小子 6	50 元
012003	98 法兰斯世界杯足球，蓝球飞人，泡泡龙 3 代，7 人足球，撞砖块，坦克大战，98 世界杯，灌蓝高手，泡泡龙 2，足球世界，撞砖玛莉，98 坦克	50 元
012004	饿狼传说 3，凯蒂猫，泡泡龙 3 代，魔鬼终结者 2，热恋四驱，空手道，太空侵略者，凯蒂猫 2，泡泡龙 2，魔鬼终结者 3，热恋四驱 2	50 元
012005	斩红郎无双剑，格斗天王 96，金钢战士 2，超玛莉，打砖块，南北拳，金钢战士 3，俄罗斯方块，网球，坦克，玛莉医生，玛莉姐妹	45 元
012006	音速小子 5，樱桃小丸子，超音速战士 3，音速撞砖，美少女妹妹，音速火战车，音速方块，音速打砖块，音速坦克，玛莉医生	35 元
012007	热血高校，热血硬派，热血足球，热斗侍魂 3，热斗 96 格斗天王，热斗 NBA，LIVE96，热斗 FIFA 足球，热血弹平，热血行进曲，热血排球	95 元
012008	坏莉欧 2，坏莉欧 1，超级玛莉兄弟 1、2，64 超玛莉大集合 1、2，玛莉女孩，玛莉医生，格斗天王，大金钢 3，俄罗斯方块	110 元
012009	陆海空大战争，司令官月面之战，口袋怪兽，月影村之怪物，三二四驱 GB，天地吞食(4M)，鬼太郎，希望之剑，勇者传说，创世纪外传，领土模拟战	110 元
012010	格斗天王，饿狼传说 3(特别版)，轰炸队，蜡笔小新 6，小叮当，雪人兄弟，米奇老鼠，俄罗斯方块，役满，超级玛莉	45 元
012011	大金钢 3，口袋怪兽，大盗伍 2(黑船之谜)，恶魔城 #，洛克人 5 代，96 格斗天王，樱桃小丸子，太空战士 3，三国志	110 元

注：凡编号为"005×××"即为 5 合 1，"008×××"即为 8 合 1，以此类推。以上所有 GB 卡免邮费。

世嘉及次世代机		单价	邮费
	特别推荐：世嘉机制式转换卡 40 元(邮费免收)		
	世嘉 2 型机(兼容性强，质量稳定，图像清晰，双手柄，射频盒)	150	40
	特新型 SONY 游戏站 5903 型(内置 VCD2.0 功能)香港正式代理产品，附中文说明书，220V 电源)	1560	50
GB手掌机	原装 GAME BOY 彩色手掌机	730	20
	原装 GAME BOY 超薄袖珍手掌机	330	20
	原装 GAME BOY 袖珍手掌机	290	20

游戏机维修部

更换土星激光头(JVC)	150
更换土星激光头(三洋)	150
更换 SONY 激光头	80
更换土星直读 IC	80
更换 SONY 直读 IC	40
土星电源修理	30
SONY 电源修理	40

大部分机器立等可取，由于特殊原因外省顾客请勿寄机器修理。



北京市顾客请乘 107 路电车宝钞胡同站下车，华冕在隆福宾馆隔壁、五中西校对面。

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街 177 号　收款人：李欣

邮政编码：100009　电话：010－64077134

北京万和一族电子销售中心

{会员征集中→可享受低至七折优惠→来信索取入会资料}

新卡速递

爆笑三国(全中文)——95元
★特新 RPG,SLG 综合游戏
★荟萃历史时期著名人士近百位精彩故事
★情节多达十余种
★可选择数十种道具和多种奇特攻击方式

★更有让你笑破肚皮的搞笑对白。
超级大富豪(全中文)——95元
★全新形象设计。
★漫游北京;上海;香港。
★多人游戏,好戏连台。

ぷよぷよ通 2——65元
★中译名:魔法泡泡通2代。
★24M 大容量,色彩艳丽,全程人语配音。
★真正的二人对战模式——可以用消行攻击对手哦!!

为方便广大顾客,本中心特开设特殊服务项目,如您在游戏或相关领域(如图书,饰品,软件等)有什么特别需求而又在当地选购不到,不用着急,您可到我们这里尝试一下,也许会解决你的难题!来电请恰 010-84011052

外埠玩友邮购本中心世嘉卡、GB 卡,邮资全免.北京玩友赠送免费换卡一次

世嘉卡-策略模拟	售价	世嘉卡-策略模拟	售价	世嘉卡-策略模拟	售价	世嘉卡-策略模拟	售价	世嘉卡-策略模拟	售价
大航空时代(中文版)	110	阿Q连环泡(中文)	95	古代的封印	45	众神遗产	55	魔术师传奇	55
恐龙兄弟 2	30	吞食天地(全中文)	55	主题公园	35	澎湃的电风	80	*超值世嘉合卡*	
三国 5(全中文)	59	封神榜(中文)	58	沙丘魔堡Ⅱ	25	梦幻模拟战Ⅰ	55	亚瑟传说+三国 1	110
梦幻模拟战 2(中文)	59	信长霸王传(中文)	58	沙丘魔堡Ⅱ+火枪英雄	42	光明十字军	65	魔法师传奇+三国 3	105
皇帝财宝(中文)	85	新光明与黑暗(中文)	58	大航海时代Ⅱ	45	光之继承者	65	吞食天地 3+梦幻模拟战 2(中)	110
众神遗产(中文)	58	三国 3(中文)	50	皇帝财宝	70	信长野望一霸王传	60	吞食天地 3+三国 5(中)	105
水浒传(中文)	58	大富翁(中文)	56	特殊部队 357	60	A 列车进行曲	30	太空战士+三国 4	118
三国 3+信长野望中文	68	三国乱世群英(中文)	50	拿破仑战役	60	梦幻模拟战Ⅱ	45	成吉思汗(中文版)	115
悟空外传(中文)	58	三国志 2(中文)	56	新超级大战	75	太阁立志传	50	悟空外传+大富翁	115
大航海时代 1(中文)	65	武将风云录(中文)	65	乱世群英+大战役	88	攻击潜艇 688	38	三国 5+封神榜(中)	110
大航海时代 2(中文)	58	太空战士(中文)	56	大海战	28	太阁立志传(中文)	85	太空战士+三国 4(中)	115
新乞丐王子(中文)	115	梦幻之星 4	50	新创世纪	75	中国象棋(中文)	25	战斗传说	85
三国Ⅰ+悟空外传	85	台湾大亨(中文)	50	亚瑟传说(中文)	58	忍者武雷传	70	世嘉制式转换卡	50

对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价	对战格斗	售价
98 格斗王(新卡)	55	12 人街霸	35	3D 球人快打(24M)	45	VR 战士对铁拳	34	七龙珠一武勇列传	30
超级 16 人街霸	85	世界英雄	35	幽游白书 2	39	恐龙格斗(32M)	45	七龙珠超武斗传完结篇	95
铁拳 3(24M)	45	真人快打完结篇	50	霸王摔交(32M)	54	饿狼传说 2	58	侍魂	40
真侍魂一霸王丸地狱变	38	VR 战士 2	40	豪血寺一族	44	龙虎拳	30	魂之利刃	60

枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价	枪战射击	售价
世嘉洛克人	45	野马战机	45	真实谎言	33	异形战士	35	特型金刚	35
雷鸟战机 4	37	沙漠风暴 3	35	火枪英雄	33	海星行动组	65	科学怪人	25
空战三合一	49	忍无可忍	35	超级大坦克	31	古楼战机	25	绿色幽林	25
沙漠风暴Ⅱ	39	空牙	27	僵尸战争	49	苏丹之剑	25	红色战区	25
毁灭警官	36	米格—29 战机	29	鲛鲛鲛	26	大旋风战机	25	极道枭雄	35
骷髅行动组	59	爆破战士	55	大吟酿	40	模拟战机	25	星际奇兵	35
F—117 隐形战机	39	雷电传说	26	沙漠风暴Ⅰ	29	石头家族	25	迅雷行动 3	35
机动双雄	59	无敌飞狼	35	生化人大战	45	战神	25	EX 战斗机	34
空牙+鲛鲛鲛+大旋风	55	雷鸟战机 3	29	超空狂龙	35	战场之狼	25	幽灵 2040	38
联合大作战	35	魂斗罗	44	机械战警Ⅳ	39	吸血鬼杀手	38	警匪追踪	35

动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价	动作过关	售价
水浒风云录(32M)	69	音速索尼克 5	45	兽王记	30	宇宙雄兵	30	瓦的那森林	25
玩具总动员(32M)	49	七喜小子Ⅱ	49	忍武者	30	暴力足球	30	时空战士	25
战斧 4	35	美少女战士	48	NBA 篮球	30	地狱火战机	30	电子机械童	25
音速索尼克 3	37	永远的蝙蝠侠	45	HQ 追踪	30	007 情报员	30	武士魂	35
X—MEN Ⅱ	37	暴力克星	38	碎裂暴风	45	机甲魔兽	30	美女与野兽	25
风中奇缘	47	林克船长	45	卡通足球	30	雷霆战机	30	松鼠先生	35
魔界使者(24M)	46	蝙蝠侠与罗宾	37	双截龙	30	四天明王	30	球界道中记	25
割喉岛	35	侏罗纪公园	44	魔域争辉	30	彩虹岛	30	水中奥运	25
狮子王	43	叮当-机器猫(新卡)	56	昆虫军团	30	海底城	30	海豚 1	25
魔域战士	35	超级玛莉(新卡)	44	森林守护神	30	达尔文战机	30	海豚 2	25
失落的世界一侏罗纪 3	44	复仇者	30	大旋风	30	GP 赛车	30	海豚 3	25
北斗神拳	45	战斧Ⅲ	34	冲破火网	30	火暴警长	30	外星战将	25
杨家将	78	音速索尼克Ⅱ	32	超级足球	30	冲破火网	30	消失的维京人	25
蚯蚓战士Ⅱ	39	鸟人战队电影版	30	武器之王	30	M1A1 坦克	30	外星王子	35
音速索尼克Ⅳ	37	丁丁历险记	48	火焰门球	30	绿巨人	30	书中仙	35
超级忍 3	29	阿拉丁	32	机车王	30	僵尸机械人	30	超人	30
黑水海盗	33	蜡笔小新	40	快打拳头	30	热血足球	30	庞克猫	30
芭比娃娃	35	米老鼠纪念版	56	空战客星	30	魔岛大富翁	30	波斯王子	35
松鼠大作战	38	超级玛丽 4	45	恐龙杀手	30	西部枪声	30	鬼屋魔影	35
汤姆和基瑞	38	战斗原始人	48	米老鼠历险记	30	唐老鸭历险记	30	丛林日记	36
狮子王Ⅱ	34	侏罗纪公园Ⅱ	39	战斗原始人	30	绿狗	25	洛克人 3	45
史丁比大冒险	45	战斧 2	49	苏丹之剑	30	狒狒传说	25	蝙蝠侠 5	35
巴洛战士 2	55	魔鬼克星	40	重装机兵	30	恶魔城	45	小木偶历险记	35
安全队长	45	V 型战机	40	俄罗斯方块	30	肥瘦大盗	30	顽皮熊	25
超音鼠	46	辛普森家庭	30	小鬼当家	25	火焰门球	30	魔法王子大冒险	25
格斗四人组 3(24M)	44	忍者蛙	30	SD 梦幻战机	30	粘土世界	25	暴力篮球	30
漫画英雄	37	赌神	30	激光战机	30	魔岛大富翁	30	万能拉斯	30
音速索尼克Ⅰ	25	石头一族	30	网球世界	30	异族战士	25	魔种	30

体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价	体育赛车	售价
98 法兰西之路(记忆)	55	暴力克星 4 合 1	68	联合职业冰球	45	实况足球 2	33	莲花赛车	38
97NBA 篮球(带记忆)	45	97 足球(带记忆)	45	NBA 争霸战	50	台球传奇	34	顶级赛车	35
98NBA 篮球(带记忆)	45	98 足球(带记忆)	45	温布尔登网球	45	大满贯网球	45	川崎赛车	35
98 冰球	55	篮球飞人	34	印地赛车	42	摩洛哥赛车 2	30	97 曲棍球	35
机车王 2	40	顶级赛车Ⅱ	25	F—1 方程式赛车	37	疯狂飙车 3	37	阿根廷联赛	35
十项全能	55	音速 6 合 1	68	大混战 6 合 1	70	摇滚赛车	40	蚂蚁英雄	45
环球赛车	45	超级名车大赛	55	桑普拉斯网球	55	雷电传说 3 合 1	58	足球小将	25

本店邮购量较大,可能会出现暂时缺货现象,为不耽误您的宝贵时间,在汇款邮购时,请多选几卡以做备用.谢谢合作!

北京万和一族电子销售中心

天津特约分销店(价格等同于本中心价格):天津南开区鞍山西道龙井里3号楼底商 电话:(022)27375476 联系人:陈光

给您一个免费试玩DC~世嘉梦工场的机会!另为您提供索尼PS 世嘉土星等主流机型的免费试玩活动. 这是一个和高手过招的好机会.你不服.来试试!

重要通知 应广大玩友要求,本中心自即日起开办世嘉卡换卡服务,具体换卡程序如下:1. 所换卡带需外观良好,文字类卡带要求记忆优良.2. 计费方法:在等价交换的基本原则下,本中心收取欲换卡带的10%作为换卡费用. 如有差价请补齐. 例:18元卡带换20元卡带,需补费用为差价(20-18=2元)+欲换卡带10%为2元,总计:4元,以此类推.3. 卡带交换以一盘换一盘为准.

99 购99'新包装世嘉机,只需人民币:99元
(本特惠价截止日期为99年3月6日)
您只需在本中心购任意2盘30元以上世嘉卡带,即可以绝对低的"99元"购买一台99年新包装的世嘉五代Ⅱ型双制式十六位机. 连同卡带邮资共计:40元

GB单卡

*太空战士4	68	天外魔境2	35	新音速小子	38	斗神传	28	口袋魔鬼绿	36	月影村的怪物	36	鬼太郎	36
*97拳皇	75	桃太郎电铁3	35	赤色要塞2	26	饿狼传说2	28	98FIFA足球	36	米达机器人	36	疯狂赛车	36
四驱车3	35	超魔神英雄2	35	*暗黑封印1'2	45	玛莉兄弟	28	98NBA篮球	36	四驱车2代	36	幽游白书4	36
星际战争	35	*花木兰	45	沙罗曼蛇	26	98海战	28	牧场物语	36	口袋电车	45	斩红郎无双剑	36
98海战	35	太空战士3	55	上尉密令	26	蚯蚓战士	28	口袋恋爱	36	狮子王	36	地下游园事件	36
怪兽赛跑	35	侏罗纪3	58	洛克人5	36	真实的谎言	28	饿狼特别版	37	恐龙世界	36	三国志(中文)	36
*海陆空大战	75	异形3	26	双截龙2	26	吞食3(中文)	36	饿狼传说2	36	超级大战2	36	风中奇缘	36
*口袋妖怪黄	55	超魔神英雄传	55	冒险岛3	28	三国英雄中文	36	口袋妖怪红	36	超级玛莉6	36	*昆虫博士	45
大贝兽物语	35	铁甲威龙3	26	口袋妖怪青	58	*第二次(中文)	36	蛋仔俱乐部	36	96格斗天王	36	*爆钓列传翔	45

购任意GB合卡两盘即送一盘GB单卡,买二送一(凡上栏单卡广告中不带*号卡均可)

GB大容量超强合卡

GB00596	格斗 龙珠2 美少女战士 动物物语 大金刚2 霹雳杀手 狮子王 斗神传 玛莉兄弟 米奇老鼠 电单车 网球	等18合1	98
GB12E	第四次机器人大战(中) 口袋怪兽(红) 魔法阵2 大战役 第一次 信长野望 太空战士6 暴龙世界 役满 玛莉医生	等12合1	128
SP1201	吞食天地3(中) 三国3(中) 第二次(中) 98世界杯 太空战士3 大战役 金货玛莉 信长野望 洛克人2 大金刚3	等12合1	128
GB1081	三国志3(中文) 魂斗罗2 智力方块 功夫小杰 恶魔城 决斗旋风 征服太空 青春战士 王牌武士 龙虎城 暴力大战	等108合1	75
27VT201	音速小子 炸弹人6 96格斗 地下游园杀人事件 雷霆战机 真人快打 炸弹超人 逃狱金刚 坦克大战 玛莉医生	等27合1	75
SP0601	宠物养鸡 口袋妖怪 太空战士3 女神转生 圣剑传说 三国志(中文)	等6合1	90
JK-017	亚特兰大奥运 96格斗天王 FIFA97 篮球飞人 十项全能 高尔夫 橄榄球 冰上曲棍球 乒乓球 花式撞球	等20合1	125
JK-050	96格斗 饿狼传说3 轰炸队 蜡笔小新 叮当2 雪人兄弟 米奇老鼠 玛莉兄弟 打砖块 俄罗斯方块	等12合1	65
12A01	大金刚2 大战役 隐忍5 魔法阵 圣斗士 超斗门激传 玛莉兄弟 夺宝金刚 足球 网球 役满麻将	等12合1	85
15VT103	96格斗 恶魔城 机器人大战 乱太郎 超斗士传 美少女 蜡笔小新4 蜡笔小新5 叮当2 超级玛莉 花式撞球 米老鼠	等15合1	65
JK-021	超级装甲骑兵 口袋妖怪 月影村的怪物 宠物蛋 洛克人5 96格斗 三国志(中) 太空战士3 四驱赛车	等9合1	115
AG1101	太空战士(中) 吞食天地3(中) 三国至3(中) 神探柯南 大战役 第二次机器人大战 信长野望 鬼神降临 魔界塔士(中) 三国英雄(中)		135

——— 全新GB单卡:口袋妖怪(紫)——— 附中文全彩说明书 70元

GB801	(RPG)三国英雄(中文) 三国志(中文) 口袋妖怪2代 恐龙战队 太空战士 信长野望 骑士物语(该卡电池记忆)	100元
GB802	(RPG)玛莉6代 四驱车2代 三国志(中文) 女神转生 太空战士 信长野望 超级大战 隐忍者(该卡电池记忆)	90元
GB803	96格斗天王 虎鸽 忍者龙剑传 玛莉兄弟 碎石战士 南北拳 大坦克 俄罗斯方块 吞食天地	60元
GB805	96格斗天王 热血高校 热血硬派 热血足球 温布尔顿网球赛 美式台球 玛莉医生 大海战	60元
GB806	超级街霸2 魂斗罗2代 泡泡龙 小叮当2 智慧方块 超级坦克 超级麻将 仓库番2	60元
GB807	(RPG)吞食天地3(中文版)三国志(中文版) 96格斗天王 恶魔城3 创世纪外传 骑士物语 太空战士 沙特传说(该卡电池记忆)	120元
GB808	(RPG)吞食天地3(中文版)鸡蛋仔俱乐部2代 疯狂赛车 黑船党之迷 信长野望 第一次机器人大战 超级大战 勇者历险记	120元
GB1001	三国英雄(中文版) 96格斗天王 鬼太郎 大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 役满 玛莉医生 滚动方块 米老鼠世界	95元
GB1002	口袋妖怪 恐龙蛋 疯狂赛车 侦探柯南 太空战士3 信长野望 鬼马小精灵 米老鼠世界 玛莉医生 五子棋大师	85元
GB1003	97FIFA足球 96NBA 篮球 排球联赛 冰上曲棍球 热血高校 美式足球 世界杯足球 花式撞球 乒乓球 高尔夫球	65元
GB1004	吞食天地3(中文版) 四驱车小子2 三国志中文版 女神转生 隐忍传说 太空战士 虎鸽2 超级玛莉兄弟 玛莉医生 滚动方块	105元
GB1005	卡比之星2 新大富翁 赌城拉斯维加斯 虎鸽2 紫禁城 扑克小子 锄大D 麻将学园 围棋天地 俄罗斯方块	65元
GB1007	吞食天地3(中) 96格斗天王 鬼太郎 新大富翁 疯狂赛车 创世纪外传 美女麻将 玛莉医生 滚动方块 米老鼠5代	115元
GB810	侏罗纪公园3(全中文RPG)96格斗天王 樱桃小丸子 大富翁 鬼太郎 失落的世界 第二次机器人大战 圣剑传说 (电池记忆)	110元
GB811	侏罗纪公园3(全中文RPG) 98法兰西世界杯足球 音速小子5代 卡拉乡村 疯狂泰山2代 客星兄弟 爆破俄罗斯 蓝精灵2代	110元
GB812	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) 魂斗罗2代 飞龙拳外传 鬼男塾 N64玛莉 格斗三人组 凤凰大决战 超级玛莉4代	68元
GB813	(格斗篇)饿狼传说RB版(3代) SD战国传说 轰炸超人5代 客星兄弟 蓝精灵 饿狼传说2代 战国物语 幽浮精灵3代	68元

以上均为GB合卡,编号代表合卡数量,例:GB801代表8合1卡,GB4801代表48合1,以此类推。如需邮购,只要写清编号即可。

★超值合卡:勇者斗恶龙(彩版)+名侦探柯南+三国志中文 75元

32合1 饿郎传说3 98FIFA 炸弹超人2 叮当赛车 冒险岛2 超级玛莉	等46	80合1 热恋四驱 东京怪兽 空手道 坦克大战 真人对打 五子棋大师	等35
145合1 魂斗罗 炸弹杰克 迷中谜 超级神童 上海麻将 赌王出山	等35	138合1 饿狼传说3 96格斗天王 东京杀人案 蜡笔小新 保龄球	等76
45合1 炸弹人 排雷英雄 黄石道人 英雄杰克 第一滴血 矿工	等35	76合1 虎哥2 街头赛车 冒险岛 宝石传说 电视小子 城市外传	等38
142合1 足球狂 明星篮球 沙滩排球 网球 保龄球 NBA篮球	等35	30合1 樱桃小丸子 蜡笔小新5 玛莉医生 网球 世界杯 超级球王	等38
30合1 忍者龟 宝石传说 扫雷艇 钻石天堂 炸弹英雄 星际旅行	等35	50合1 皇家之剑 乱马2/1 坦克大战 热血硬派 屠龙神剑 高校武士	等45

日本原装GAME BOY超薄彩色显示手掌机,可通用现有GB卡	售价:740	邮资:20
万信原装GAME BOY标准型手掌机 附:四节原厂电池及说明书	售价:295	邮资:20
万信原装GAME BOY标准型手掌机+皮套+电源+放大镜	售价:330	邮资:20
万信原装GAME BOY超薄型手掌机 高清晰度 附:2节原厂电池 及说明书	售价:340	邮资:20
万信原装GAME BOY超薄型手掌机+皮套+电源+放大镜	售价:370	邮资:20

索尼PS多用途专用功率放大器~含:双声道立体声输出 220V-110V变压器 AV、S端、RF射频输出. 多路AV分插等功能	520	40
新型:台湾原装新型PS专用VCD电影卡,无须引导盘,直接使用,对应1.1及2.0版本碟片,环保设计无需电源,内置中文金手指功能)	300	20
日本原装索尼PS游戏机7501型+新型VCD电影卡(附:记忆卡、双手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1500	50
日本原装索尼PS游戏机7501型(附:振动手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1400	50
日本原装索尼PS游戏机7501型(附:记忆卡、双手柄、立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1300	50
日本原装索尼PS游戏机7501型(附:立体声AV电视连线、转换电源、说明书、原版盘一张)	1250	50
日本原装任天堂N64游戏机(原装手柄 转换电源 立体声AV线 220V原装电源 说明书)	980	50
任天堂N64游戏机专用光碟机(多功能 能与电脑连接进行程序修改 随机送100余个相应游戏软件)	1760	70
全兼容双制式世嘉机16位机(双手柄,电源,AV线,射频线,射频盒,说明书)	140	35

PS组装振动手柄	100	PS120标准记忆卡	90	PS金手指(可直接看游戏动画,带最新密码书)	85	GB厚/薄机电源	15	SS标准手柄	30	GB厚机充电电源(使用时间约20小时)	75
PS组装记忆卡	25	PS格斗专用手柄	35			MD机手柄	10	SS制转器	45		
PS振动枪	80	PS制转器	50	GB厚/薄机放大镜	25	MDAV线	10	AV分插器(1转3)	35	模拟钓鱼器	198
PS2.0版电影卡	270	PS标准手柄	15	GB厚/薄机皮套	20	MD射频盒	15	GB薄机充电电源(使用时间约20小时)	75	GB攻略书	25
PS对战线	30	PS鼠标	55	GB厚/薄机手柄	15	SS原装记忆卡	85			以上物品一律免邮资	

本店所售机种均有严格质量保证,邮寄之前由专人负责测试,确保质量,附件齐全,各机型主机在未经擅自拆修的情况下,保修三个月。采用保价邮寄,一旦发生邮寄损失,可获合理赔偿。各机种邮寄均采用保价平邮,汇款时请加以说明,以使邮件稳妥的寄送到您的手中。

邮寄物品填写汇款单时,请写清详细地址、邮编、姓名、所购物品,字迹清楚,以便于准确投递,切勿在平信内夹寄大额现金切勿电汇

★☆★☆ 汇款及邮件请寄至:北京东四邮局630信箱★☆★☆

收款人:闫志刚 邮编:100010 查询电话(010)64037924

店址(不收汇款及邮件):北京美术馆后街亮果厂6号

本中心所售世嘉卡及GB卡均为台湾正厂出品,严格品质保证. 敬请留意卡内"万和防伪标识" E-mail:whgameshop@990.net

万和 game 北京万和一族电子销售中心 WANHE ELECTRONIC SALES LTD

雅典娜

人气角色 全新登场

这款以 SNK 颇受欢迎的角色——超能力少女雅典娜为主角的独创性游戏，即将登上 PS 了！与 SNK 以往作品不同的是本作并未继承该公司特有的世界观，而是一款完全原创的作品。游戏主要讲麻宫雅典娜的超能力如何觉醒。

PS | 厂商:SNK | 类型:AVG
发售日:99年3月11日



主要人物介绍





柏崎理香

雅典娜自小学以来的好友，16岁。是个可爱的女孩，遇事极为迷糊，但感情很丰富。因为与雅典娜十分亲近，所以被卷入这次事件。

麻宫アテナ

故事主角。潜藏着超能力的少女。就读清岭学园高中部一年级，16岁。开朗活泼，总是温柔地为人着想，即使身处逆境也不轻易认输。某日，隐藏在她体内的超能力突然觉醒。随着特殊能力的觉醒，她身边也发生了种种诡异事件。

通过交谈、使用道具来获得情报

雅典娜平静的生活突然宣告终止。在帮好友理香寻找东西时，雅典娜身体里的神秘能力开始觉醒。一阵阵诡异气氛向她逼来，从这一天开始，雅典娜就被卷入了战斗的漩涡。某一天假日，雅典娜与理香一同帝诺水族馆参观，突然在这里遇到了麻烦。在崩塌、毁坏的水族馆设施中，四处徘徊的危险生物以敌人的姿态出现在雅典娜面前。一个眼神哀伤的少年向雅典娜说了一些话，为了拯救陷入困境的理香，雅典娜凭靠她的超能力而四处奔走。



←在水族馆的电梯内发生事件！难道这一次只是偶然？

ATHENA
Awakening from the ordinary life

在本作中，玩家要扮演雅典娜，在面对不断袭来的危险中，隐藏在雅典娜体内深处的神秘超能力也开始慢慢地觉醒。因为雅典娜拥有可驱使心灵感应、感应力、追溯能力…等等潜力，因此有可能获得隐藏于平常对话。在平凡的日子里，突然发生的意外事件……饱受惊吓的雅典娜在慌张、踌躇之间，决定展开她的冒险旅程。



一开始，首先是故事序章的开场动画。游戏发生的时间是在西元2000年。电子工业的先驱者——WAD企业，现时也是一个着手进行某被禁止研究的巨大组织。本篇的故事就是从其探查卫星发现的古代遗迹而开始。十年前，该组织于西伯利亚发现了木乃伊，而十年后，WAD发布了某个秘密作战指令……



←这些便是WAD当年发现的木乃伊了，里面肯定藏有阴谋。



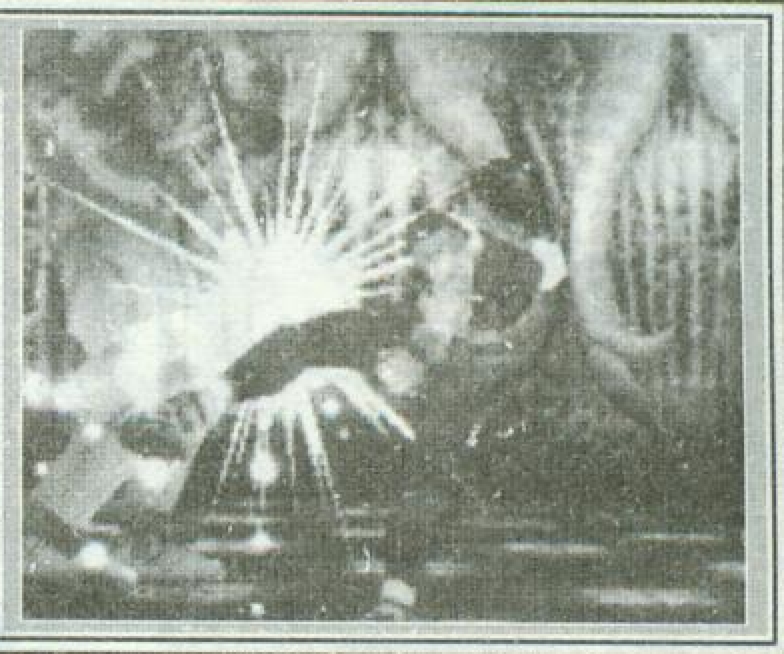
←这种游戏方式还是有些像标准AVG(生化危机)，只是故事设定变了。

银河惑星战

新派动作
必须尝试

本作是款可以享受由板桥宗法先生亲手绘制的诙谐性角色们在广大的银河中进行冒险之乐趣的游戏！到底在那未知的宇宙中，存在着什么样的文明呢？由于玩家须轮流操纵三名角色进行游戏，因此，紧张感十足。

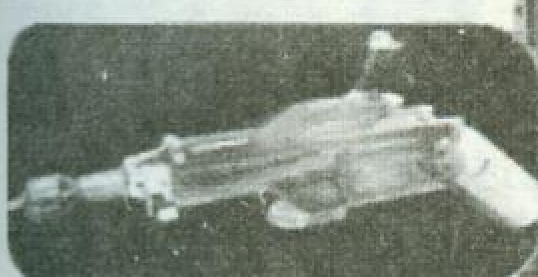
PS　厂商：SQUARE　类型：ACT
发售日：99年春预定

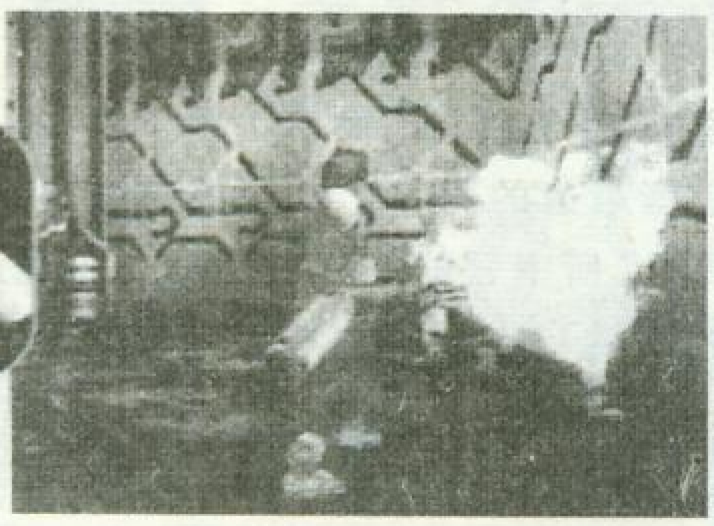




←用锁定键将攻击目标固定，然后使出武器攻击或格斗攻击。格斗攻击中，也可以使出连续技，根据按键的不同，可以拳打脚踢。在地图上，更有坡道、陷阱等被设定成高低差效果。

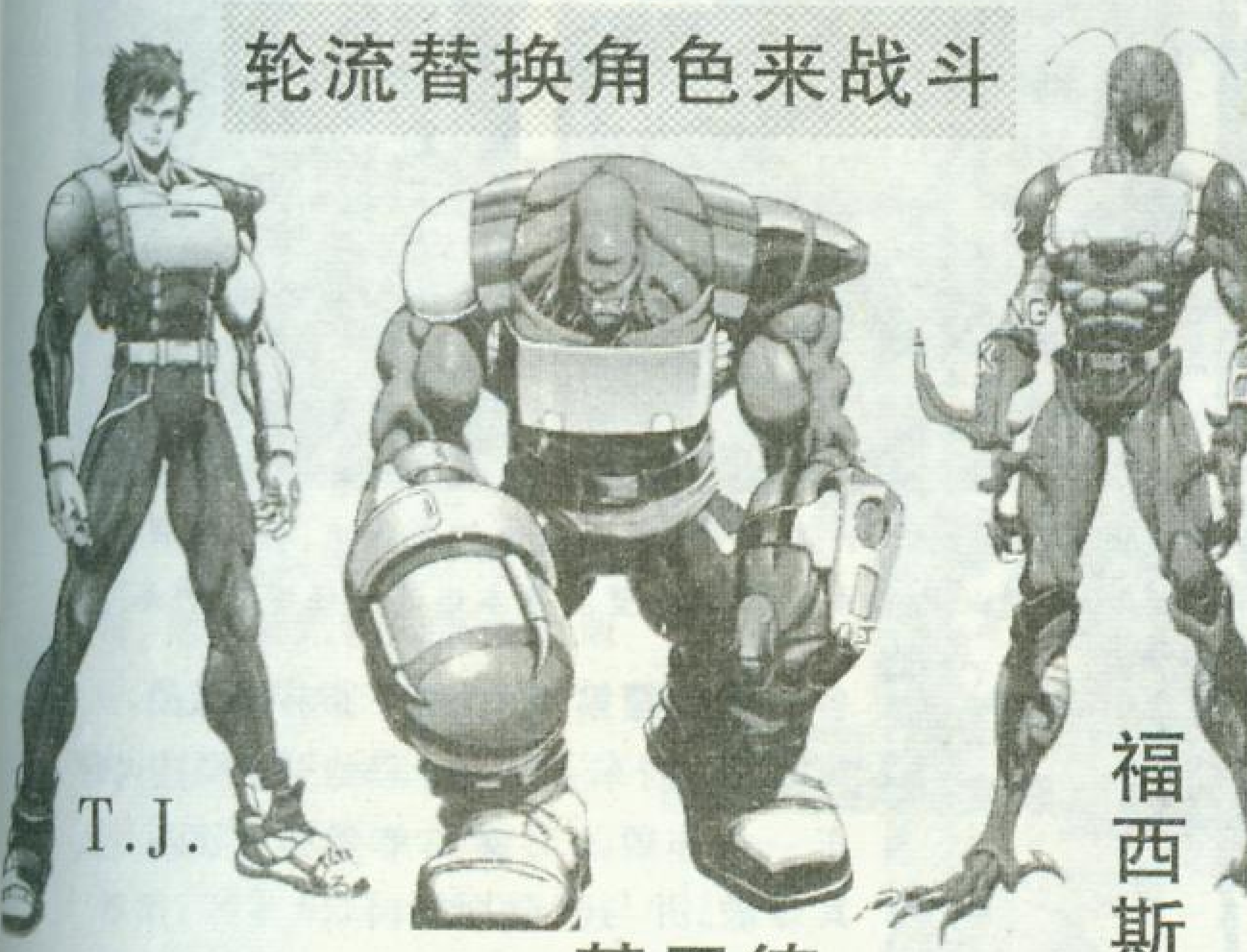
锁定记号





↑→主角T.J是使用火枪的专家。角色武器各不相同。

轮流替换角色来战斗



T.J.

基干德

福西斯

■T.J.：杰尼西斯号的新人调查员。使用格斗术，枪法是调查局里NO.1。速度力量均衡。特殊攻击为特制枪。

■基干德：他是米斯拉系的爱洛鲁美人。是那个星球的第一个宇宙调查员。温柔的大力士，速度虽慢，但攻击力远在众人之上。特殊攻击为附属手臂。

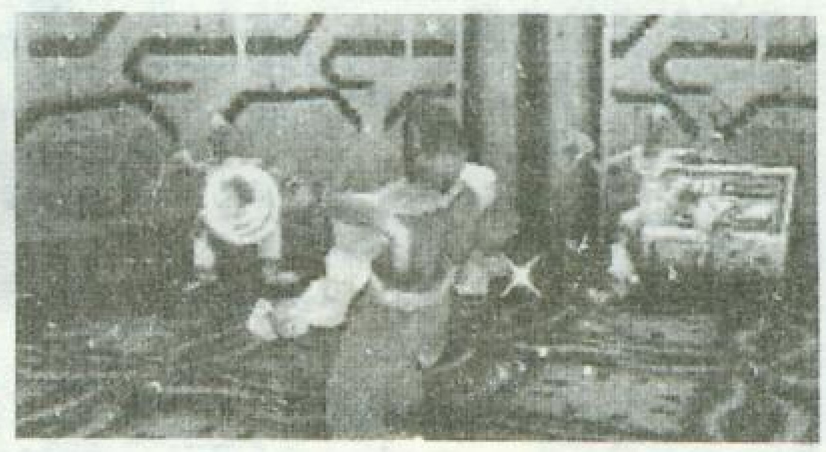
■福西斯：原本属于联邦宇宙军。几乎以冷血性不带任何感情的态度来执行任务。特殊攻击为炸弹。

史克威尔的“太空歌剧”

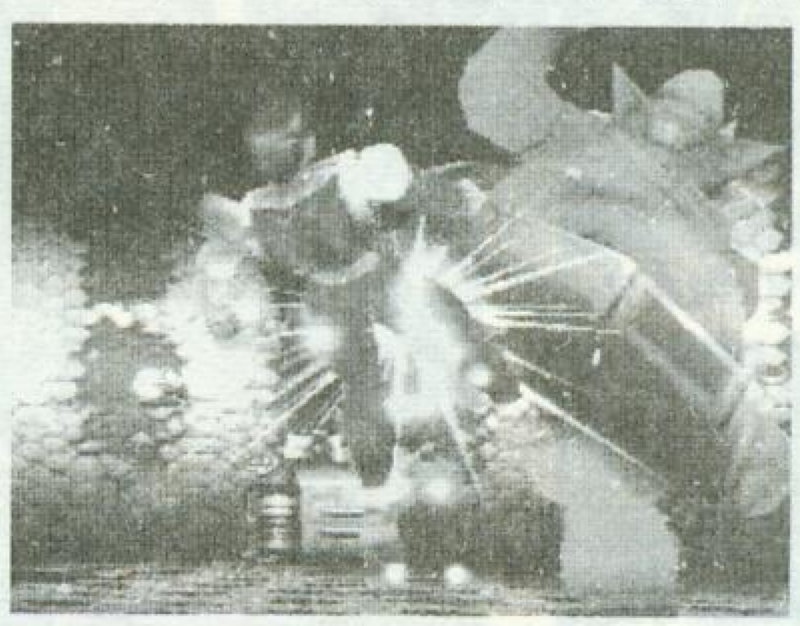
以SF的世界观为背景的3D动作游戏登场。游戏目的是要调查一艘行踪不明的太空船。玩家需要好好替换三个角色，同时在各个区域将任务完成。这些区域是由很多被称为“动作地图”的3D迷宫所组成。在这些地图中，会有各种各样的敌方外星人与危险的陷阱等在等着你的到来。

■本作故事设定如下：

在二十二世纪，太阳系第三行星“地球”成了不同行星的生物同人类见面交流的地方，并于行星群中形成了“杰诺联邦”，并设立了负责调查未知领域的“联邦宇宙调查局”。2312年，联邦最新型宇宙舰“杰尼西斯”号接到了一项新任务，去营救与联邦缔结同盟的惑星大使所搭乘的突然失去联络的太空船。于是包含地球人T.J等在内的五位船员们迅速前往调查，但……



→攻击我方的敌人属于“巴尔刚”外星人，其身分和目换不明。它们有的用偷袭，有的用枪攻击。图中两个敌人是“巴尔刚”的兵器研究员，叫摩奇斯，个性胆小，一见到玩家就会慌张地乱开枪，向左边的摩奇斯开枪，右面的一个则非常高兴，竞手舞足蹈起来。本作的敌人拥有各种性格，其不不乏到处逃窜的敌人。



感受的ACT！为你带来新新作ACT——史克威尔的

虽然也有厉害的敌人，不过，在武器中好像也存在着能够渐渐提升攻击威力的东西。像福西斯，他在设制炸弹后应马上逃离，脱出范围后可立即遥控启爆炸弹。而且福西斯还能飞行，总之，三个角色的攻击特性和方法完全不同，只有熟练掌握，才能破掉重重难关。

机械帝国

冒险游戏 正在走红

游戏中道具的种类相当的多,而且每一样道具都有好几种不同的使用方式。整款游戏给人的感觉就像一部动作电影,其刺激感让人喘不过气来呢!这充分说明,什么类型的游戏受欢迎,厂商便会大量地推出(二维格斗除外)。

PS　厂商:日本网络　类型:AVG　发售日:99年3月





←通常叫他马克斯,是隶属UNSK联合国反恐怖小组的成员。



→丽娜。同为联合国反恐怖小组一分子。精通爆裂物和射击的专家。

此类游戏的目的是让你体会紧张

让你手心冒汗的激烈战斗,让你绞尽脑汁的谜题,“动作+冒险”新作登场。本作有各种精彩画面,像货物列车、运输船、大楼的楼顶……等等POLYGON场景。游戏的特征是根据各种道具的使用方法,看玩家以何种方式再给予过关的分数。加上可用的武器非常多,甚至攻击方式也很多,爱挑战的玩家一定会喜欢。

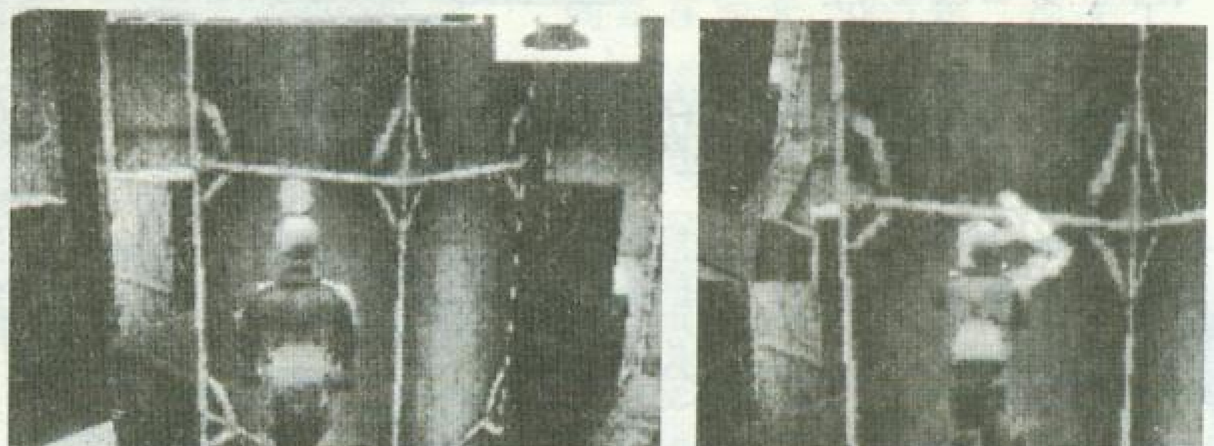
■故事设定:西历2031年,在同一时间,西伯利亚南部和土耳其南部,发掘出被认为约是公元前数百年的东西。这个出土品其物质构成以及加工 技术和该年代的分析不太符合,所以把它俗称为“CUBE(立方体)”。后来,因庞大企业“ERIRISITE(艾力利赛特)”的资助,而扩大整个发掘行动和有关CUBE的分析工作。与此同时,在俄国东边的码头,俄国的警察和UNSK(United Nations Security Keeper)正在对“黑蒙面”所率领的恐怖集团有否人境进行调查。袭击、强夺、追踪、爆炸等围绕着CUBE的争夺战即将展开……

要擅长使用基本道具来作战

克服重重难关 解开CUBE谜题



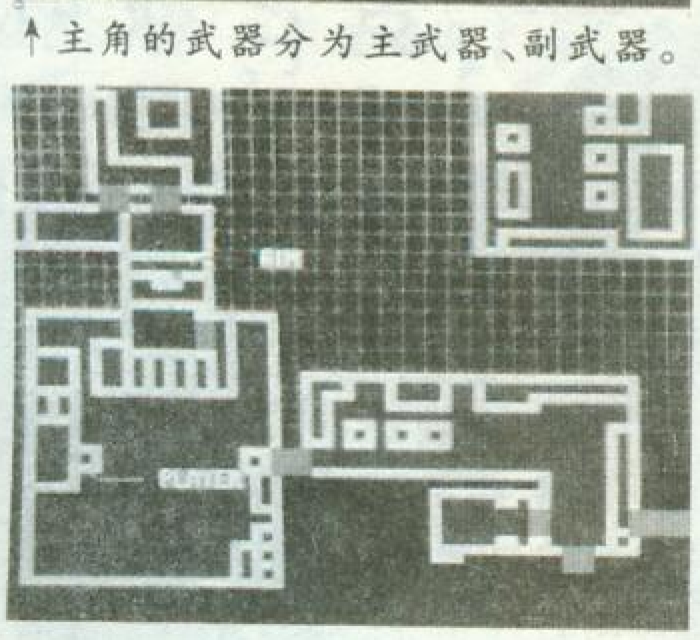
↑贴在墙壁上并作爬升的动作。因为移动速度慢,所以很容易被敌人狙击。



↑从附在手腕上的“发射器”所发射出的圆盘中,有一种强大的磁力,可借此力自由地穿越墙壁。基本道具中还有“飞虎爪”。



↑主角的武器分为主武器、副武器。



↑地图可以拉近,以掌握位置。



↑将主角马克斯更换成丽娜,以进行炸弹的排除。在第一关中,二人要突击地下指挥部,如果从高位置向下扔炸弹,使可安全击倒敌人。

各关简介■第1关:地下指挥部激战。

第2关:列车被劫持,恐怖分子要连人带车一并炸毁。男女主角要看紧敌人不让其爆破,并与黑蒙面对峙。

第3关:当CUBE被海运时,恐怖分子将船攻击,船舱进水。马克斯前往驾驶室时,门都开不开了。他泡在水里给控制室的电脑输入密码以降下屏障,但不小心喝了口水……

第4关:抵达东京不久,当地主要设施均被装上了大炸弹,丽娜到博物馆警备室调查,发现炸弹时,离爆炸还有5分钟…

育子猜谜 2

轻轻松松
开开心心

新增“初恋模式”等新要素的“育子猜谜 2”，这一次在事件的处理上也下了相当大的工夫，因此本期就要为大家介绍各式各样的精彩事件画面。这游戏的画面非常的 Q，尤其对 BABY 的描画可说非常的有趣。大家不妨一试。

PS 厂商：南梦宫 类型：ETC
发售日：99 年春预定





➡培育 BABY 是要具备一定知识的➡

进行养育小孩的益智问答游戏“育子猜谜 2”，其游戏规则很简单，玩家只要一边回答各式各样不同科目的问题，然后一边使 0 岁的女儿成长即可。游戏中，答对的科目种类将会影响到女儿的性格形成。除此之外，在这次的续作中，玩家还可以在游戏的一开始选择出生的年代。随着所选年代之不同，游戏中所出现的问题也会跟着不同。新增“初恋模式”等新要素的本作，值得玩家们注意。当然，可以确认女儿成长的事件也会在本作中大量登场。







●游戏画面做了一番更新。其中，画面左上是小孩的年龄，右上是可行动的次数和剩余的问题数。左下是小孩的性格，右下是养育费金额。

↑答对的是什么样的问题，将会影响到小孩子的性格，培育时要注意。

孩子的表情要注目



↑事件的种类要比前作大幅增加了许多，相对地分歧也变多了。藉由养育费、相，以及回答问题时的选择来培育出一位优秀的孩子吧，直到她长到 25 岁。

和女儿一起合力解答问题

前作中，进入幼稚园和小学之前所举行的测验都是由玩家来回答，不过这次则变成可以和女儿一起回答。如果玩家养育得好的话，她也会代替玩家主动地答出正确解答。不过，若是碰比较不擅长的科目，那么女儿就有可能答出错误的答案，因此玩家就要在一旁帮助她完成测验。



问题会从认真、魅力、家庭、淘气等 4 个要素中出题。女儿的性格则会因为这 4 个要素的组合而产生天真的、率直的、感性的、崇拜的、活泼的等 16 种不同类型。因此玩家要慎重回答。





←答题时不同的选项会出现不同的事件，因此想要看到所有的事件可不容易。本作的每一个舞台都可以储存记录，因此玩家可以放心。

怪物农场 2

前作销量六十多万

《怪物农场 2》是一款利用音乐 CD 等之类的资料，来衍生出怪物并加以培育，以期得到最强怪兽为目标的模拟游戏。继承前作的特点，新作同样满载了各种新要素，本期我们将介绍最新的游戏系统以及部分怪兽。

PS 厂商:TECMO 类型:SLG 发售日:99 年 2 月 25 日

培育方面的最强助手"乔伊君"登场!



科尔多在"2"中是以玩家伙伴的身分登场，而她所饲养的鸟"乔依君"在怪兽育成训练方面可是不可或缺的强力助手喔！如右图，乔依是科尔多从小就饲养的鸟，与主人的感情很好哦！属于栖息在卡罗耶村附近的变异种，它相当的聪明，可协助主人训练怪兽。在 IMA(国际怪兽协会)的宣传报导中曾经被介绍，是只小有名气的鸟，科尔多通常用乔伊或乔伊君来呼唤它。这个乔依君，在你训练怪兽的过程中，便会替你监示训练过程，然而监示的效果是?

训练:斥责?赞赏?

训练是培育的基本内容。包括了像举重、推挡巨石等共十种独特的选单供你选择，训练过程有成功也有失败，这时除了考虑是褒是贬外，也不要忘了在管教工作方面的重要性。



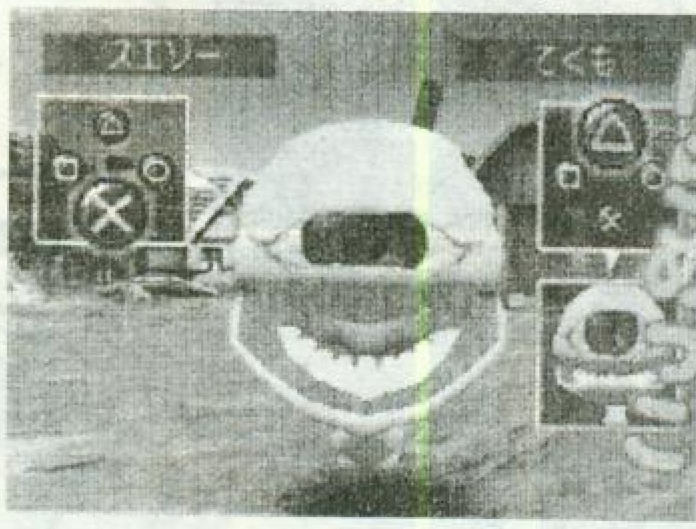
乔依在当老师，怪物则在听课



↑这酷似恶魔雪男的家伙，个性认真而温和，缺点是食量大及对夏天的不适应。身高 2 米 2，体重半吨。

做游戏:也可以喘口气?

玩家也可和怪物一起玩游戏哦！相互沟通，这是最好的办法了。如下图。



↑互作鬼脸看谁先笑!!从 4 种类型的鬼脸中选一种吧，判断力很重要！



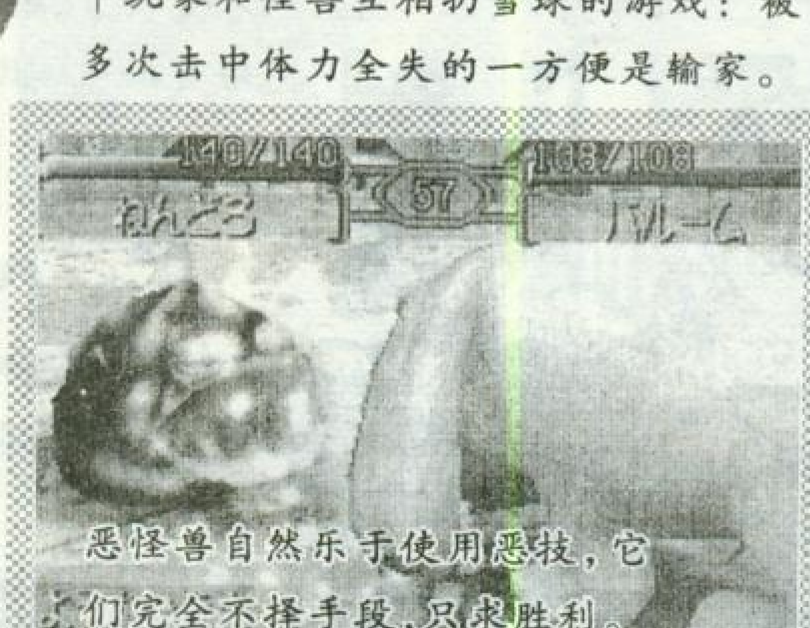
↑玩家和怪兽互相扔雪球的游戏：被多次击中体力全失的一方便是输家。

修行:优良怪兽之路?

为完成所有培育工作，可让怪兽到雪山、海岸、丛林、火山等场所去修行。修行一旦开始，怪兽就会自己从起点走到终点，走完便是成功，否则失败。而且修行中会电到些流浪怪兽，顽强通过到达终点后能得到修行地管理事务所的奖金喔！



与流浪怪兽对战了！



恶怪兽自然乐于使用恶技，它们完全不择手段，只求胜利。

←新增善良怪兽、邪恶怪兽系统

这是指根据玩家教养方式的不同，使怪物的性格产生"善良"、"邪恶"、"普通"等 3 种变化。此种性格虽然没有用数值表示出来，但却会随着管教而变动。良者训练可顺利进行，恶者可能会旷课！善恶者所能习得的技能也不尽相同。例如，在与敌人战斗时，善良怪兽会发挥潜力，而邪恶怪兽则身体变大许多。

捍卫神器一族荣光，我来了！！

格斗之王风云录

神乐千鹤





背负沉重宿命的巫女 为打倒大蛇 而战的舞斗战士

必杀技



本体分身对敌手进行攻击的突进技，根据按键产生不同变化。



利用分身进行对空攻击的必杀。



飞过去攻击的招式，也可根据按键的不同来决定移动距离的长短。



自手中发出光弹对敌手进行叩杀的招式。



在一定时间内封住敌手必杀技的招式。



对敌手进行攻击的乱舞系超必杀技。

姿势



以除魔的红白巫女装束登场。



用双手去撩头发来表示对敌手的蔑视（？）。



好像许多人的时间结束失败都是这副很遗憾的模样。



高兴得跳起舞来了，很开朗哦。

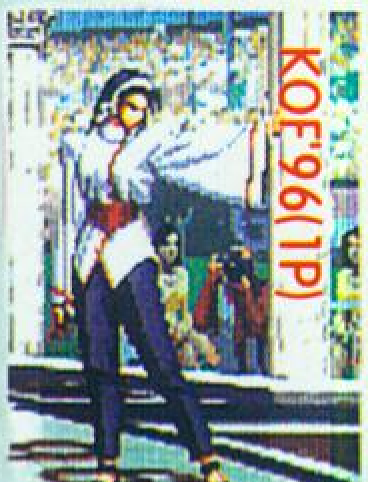
衣着



很嫩的装束，极其抢眼。



黄色的类似金色的衣装。



白、红、黑标准的三色着装。

个人档案

格斗技：神乐流古武术
生日：6月26日
年龄：22岁
出生地：日本
血型：AB型
身高：169cm
体重：52kg
兴趣：睡觉、赛自行车
好食之物：辣的东西
关心之物：自己饲养的文鸟（名叫：奇奇）
厌恶之事：不讲理的事情

★NEO・GEO人气投票名次

第1回一	第2回一	第3回一	第4回23位	第5回21位
第6回15位	第7回16位			

乱舞势力 特别版之 缱绻作品12号(A)

WARNING!!

①SNK人物过多侵入本"势力"，请有关人等乔装改扮再投靠本"势力"。

②侵入本"势力"的几股"势力"已渐成定局，几乎期期"侵掠如火"，望其它朋友速速来访。

③考虑命题扮演，第一次命题：CAPCOM知名格斗作品《街头霸王》系列，望夏日来临前可以在"势力"上一览霸王风采。

——SHADOW PHOENIX



确实如你所说很像水户，尤其是那憨憨的笑。(扮：《灌篮高手》之樱木花道　河南南阳　S·涵　「乱P」:★★½)





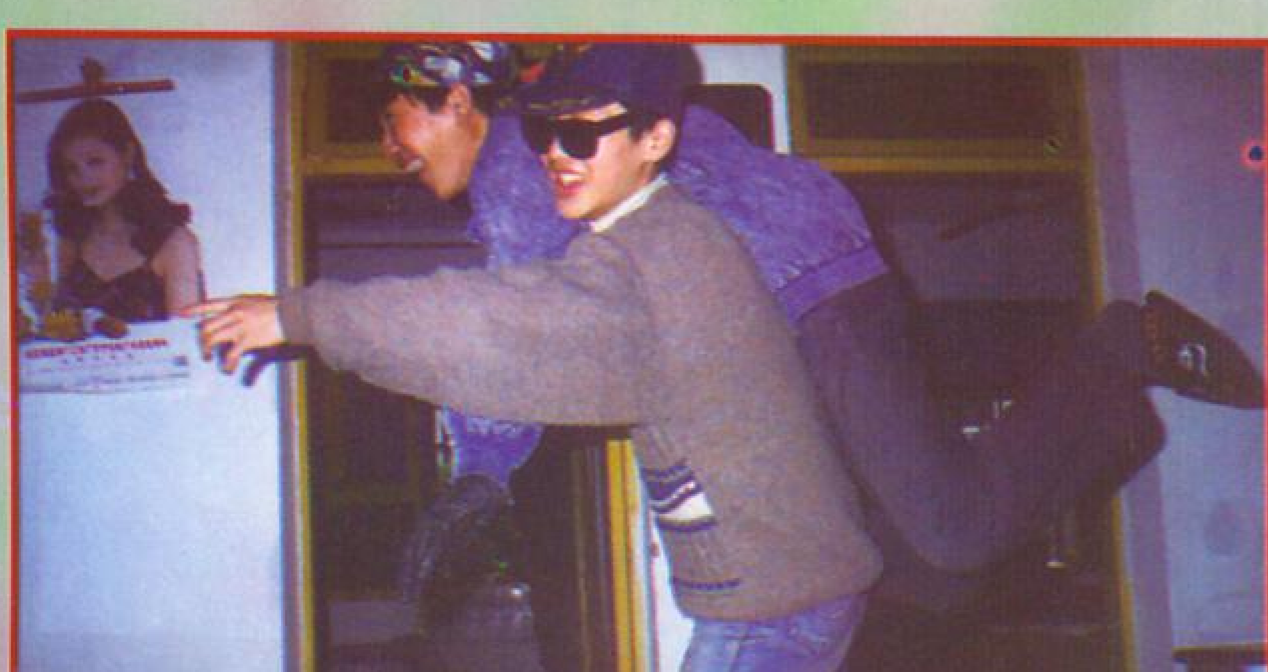
看来你扮的人物真是多样化，且还远至香江哦。(扮：《寄生前夜》之AYA　广东惠东　B.C.S丹　「乱P」：★★½)



祝我打败安迪的你仍需进行蓄发、装酷等等许多准备才能成为八神啊！(扮：《格斗之王》之八神庵　浙江嘉兴　徐津　「乱P」:★★½)

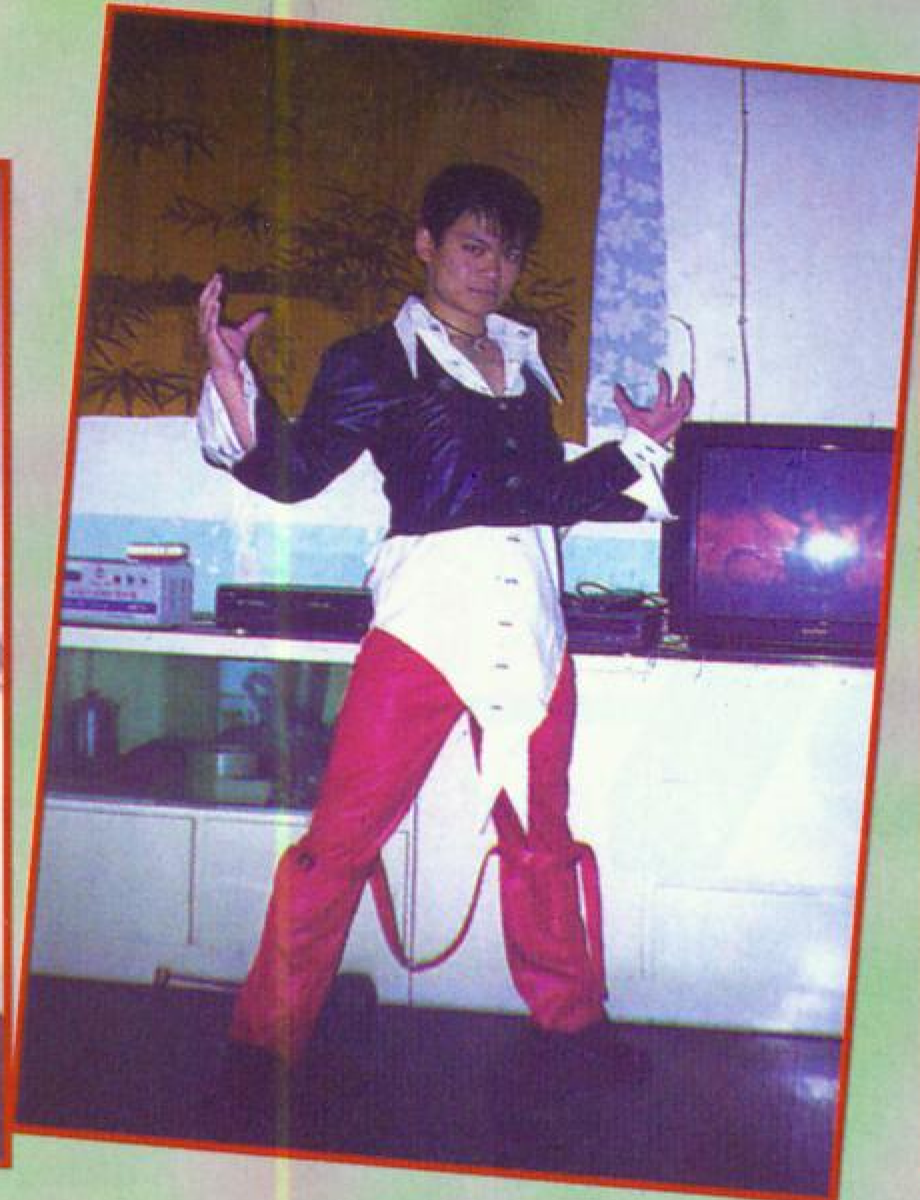


怎么看也无法相信这里就是那个狂放的男人，回到现代了吗？！(扮：《侍魂》之霸王丸学生版　南宁　黄世鹏　「乱P」：★★½)



史上究极两酷男为何还穿毛衣啊！(扮：《KOF》之克拉克和拉尔夫友情必杀技之超级阿根廷宇宙幻影　四川泸州　徐恒　「乱P」：★★)




短发八神样子蛮凶悍的嘛，别来打我哦！(扮：《KOF》之八神庵　郑州　黄宇宏　「乱P」：★★★)





你们这群"活宝"还真有两下子，这里还有一张你们的超级合影预计下期刊出，这个天台和走廊也是你们的“影楼”啦！(扮：《KOF》之克拉克(陈淳)、蔡宝健、镇元斋(易林)、矢吹真吾(邹延)、暴走八神庵(李俊)饰　「乱P」:★★★½)




背景很青翠，扮得就不太"青翠"了！
(扮：《KOF》之沙尔米与两个八神　南宁　阿冰、木村、阿木
《饿狼传说》之特瑞＆玛丽　南宁　韦加　「乱P」：平均★★★)



SNK提供



20《98格斗之王》海报



21 PS版《'97格斗之王》



22《SNK海报图型VOL.6(付'KOF 98》设定资料集)



23 PS版软件



24 海报

《RB饿狼传说·支配精神》

TECMO提供



25 TECMO回顾游戏广告装



26《疾驰赛手2》爆机文件夹

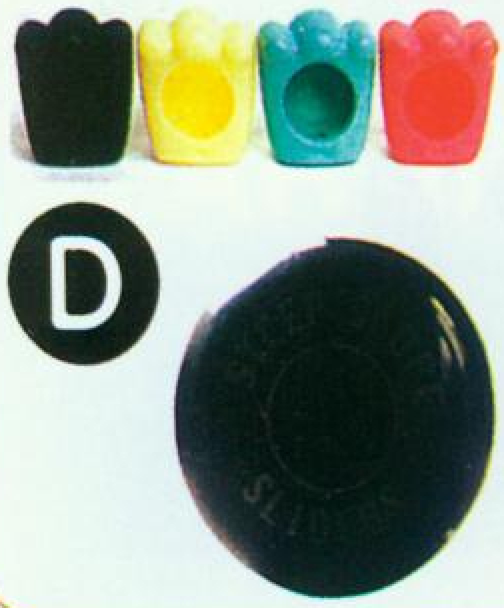


27 PS版《影牢》体验版

CAVE提供



28 CAVE T恤

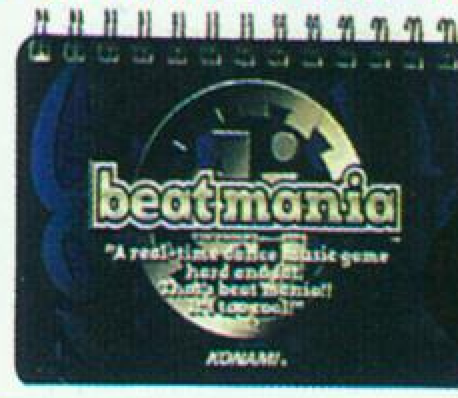


29 鱼丸模具&溜溜球

KONAMI提供



30《赛车JAM》电话卡



31《狂热节拍》记事本

SUCCESS提供



32《守护者力量》T恤



33《棉花魔女2》及SUCCESS公司专装袋圆珠棋



34《棉花魔女》之奥赛罗

TREASORE提供

38《闪亮银枪》海报



RAIZING提供



41《血腥咆哮》CD夹



42「RAIZING」海报套装（包括「血腥咆哮」等知名游戏）

CAPCOM提供



35《街霸ZERO3》海报



36《星际悍将2》海报



37《美国漫画英雄对CAPCOM》、《星际悍将2》、《街霸EX2》玩具杂志饮料套餐

VISCO提供

39《雀雀动员》奖励用赛璐璐画



SAMMY提供



48 柏青哥海报

NAMCO提供



47《灵魂力量》海报

SUNSOFT提供



43《银河斗士》电话卡



44《火热火热7》电话卡

ARIKA提供

40《街霸EX2》海报



阿斯特拉斯超级之星



45 电话卡



46 海报

SNK提供
KONAMI提供
CAPCOM提供
36《星际悍将2》
37《美国漫画英雄对

99跃跃欲试，春季疯狂泄露"天机"

玩具总动员 SPECIAL

~欢乐帖~

作为99年第一次与大家见面的本栏目，此次为大家带来一些由日本厂商提供的部分游戏相关的产品，其中黑圈中的"A、B、C、D"表示其热衷度。

——SHADOW PHOENIX

特别提供

1《街霸ZERO 3》基板



2《'98格斗之王》基板



3《超能力大战2012》基板



世嘉提供

《电脑战机》相关附带周边产品

4《电脑战机》T恤及明信卡套装





5 海报



6《梦游美国2》T恤及海报套装





7《VR射手2》毛巾及"98版"海报套装



8《格斗之蛇2》海报及电话卡套装



9《垂钓巴斯鱼》原创不干胶纸



10《VR战士3》海报套装



SETA提供超级真实麻将

17 三种不同款式套装电话卡



18 迷你人物摆设套装



19 海报



TAITO提供

13《超能力大战2012》大贴纸



14《泡泡龙》扇子



15《泡泡龙》玩具



16《Puchi Carat》CD夹



"读卖"提供

11「TAITO」系列产品电话卡套装



12《超能力大战2012》复制原画集



大墙画廊 彩版 VOL.26

不相见不如不怀念

"烟火"后的天空已经被温柔的春风吹拂，但愿这被人为及非人为因素所造成，被各种欲望横流所笼罩、被不再清澈的传说所弥漫的大都市能早日回复往日湛蓝的天空、明媚的艳阳、和谐的气氛以及人与人之间不变的守候……

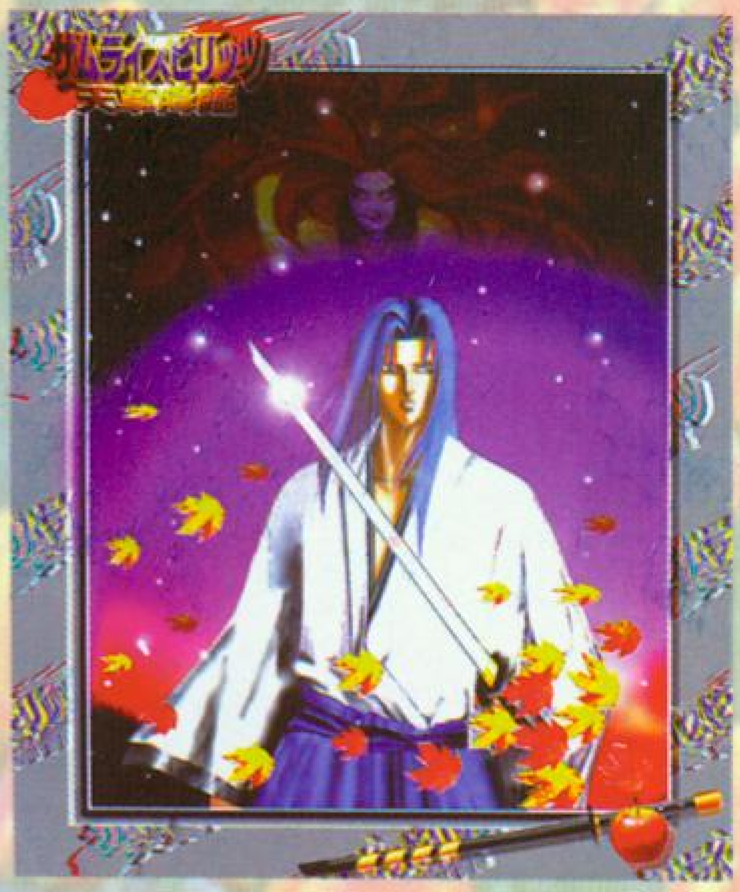
S：一年一度的春节又莫名其妙地在一片平静中逝去了！许久没有闻到那从小就令我嗅觉"冲动"的烟火味道、许久未有在被烟花照得如同白昼的除夕夜的钟声响彻后感受万众欢腾，整个京城为之倾倒的"灿烂"回忆；许久的许久了，但也许真的这样可以减少这个城市的"负担"，可我还是宁愿……愿有一天能够与自己心爱的人到自己憧憬的海滩去将烟花……放逐在那漫长的海岸线上，去将梦想随升腾的希望洒落在万里长天……

P：似乎变了身的S・P总爱说些与画廊无关的话，是啊！画嘛，大家能从稿子上一一看清，但我们之间的交流呢?!听着《Hawk Never Fly》，莫名被其中那隐约散发的气氛所感染、所打动，尽管我这个Phoenix也是无法Fly的，但…承受了太多的东西恐怕也不是件好事，打开柜子，整柜的画稿已数次令我产生一种近似"负罪感"的情结，太多的朋友寄望于此，而我又一股脑"承担"下来，但毕竟Page有限啊，被雪藏的、被埋没的、被遗忘的、被……抱歉了，相信我吧！

相见的感觉也许如诗 / 不相见的感觉也许更如诗
怀念的滋味也许像风 / 不怀念的滋味也许更像风
相见不如怀念 / 让诗随风
不相见不如不怀念 / 令风从诗

——廊主SHADOW & PHOENIX

※注：凡图名后加"(计)"均为计算机绘稿。



《残霜》(计) 内蒙兴安 吴永青

S：很有贴画的感觉，背景被星光「点缀」的天草似乎很圣洁。(廊P：★★½)

P：似乎桔右京一登场他的周围必定有花花草草等飞来飞去。(廊P：★★)



《?+?=……》(计) 北京 GNOKA

S：凭我这般冰雪，当然知道这是谁了，八神庵＋不知火舞=SHE (廊P：★★½)

P：重心感觉稍显不稳的她证明安迪戴绿帽子啦。(廊P：★★★½)



《终极反击》(计) 广州 黄松佳

S：这位貌似《D2》中女主角的她不会一枪将封有"SONY株式会社"的箱子轰掉吧！(廊P：★★★★)

P：媒体可是"GD-ROM"哦，看样子类型也象ACT或AVG哦！

(廊P：★★★½)

《两年后》(计) 山西太原 边勇

S：这山中小屋真是我憧憬的所在，再有一片湛蓝的海洋，哇……

(廊P：★★★)

P：题目是什么意思啊，伯格兄弟还很淘气嘛??

(廊P：★★★)





《樱花》(计) 西安 郝净

S: 是为找不到隆而烦恼吗?! (廊P: ★★★★½)

P: 海天一色的背景，清纯可爱的春日野。 (廊P: ★★★★)

《异度装甲》 广东博罗 卢少敏

S: 本画的同名游戏据说是AKIRA的最爱，你玩过吗? (廊P: ★★★½)

P: 地球不知是否永远能像画上那样永远蔚蓝。 (廊P: ★★★★)





《无题》(计) 南宁 克克

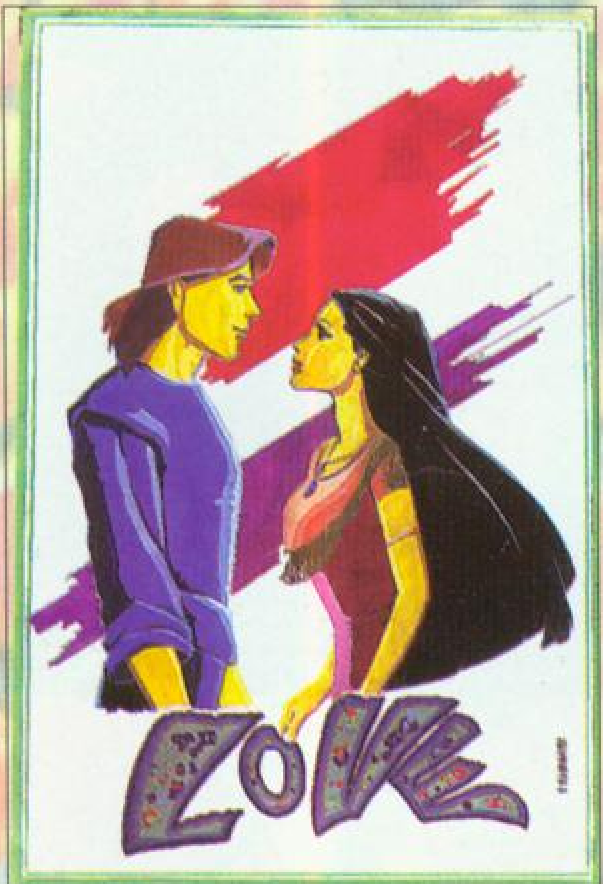
S: 浓郁的香港漫画气息扑面袭来，可我不喜欢…… (廊P: ★★½)

P: 八神旁边那位仁兄的头发好像梅杜莎女妖哦! (廊P: ★★½)

《LOVE》 吉林延吉 彭富强

S: 每当我看见有关《风中奇缘》的图片，心中便涌起那一片Sunflower的景色。 (廊P: ★★½)

P: "风之彩"——"爱之彩"——"画廊之彩"。 (廊P: ★★★)



《铁血战士》 北京 郑鸿升

S：抱歉，稿子来了这么久才给你上廊! (廊P：★★★)

P：此"战士"是我见过的未来生物中最恐怖的，尤其是它摘下面具…… (廊P：★★★½)





《孔雀》(计) 浙江杭州 毛云

S: 画面缩得太小，左上角的文字已是"无所适从"，你也喜欢少女漫画吗? (廊P: ★★)

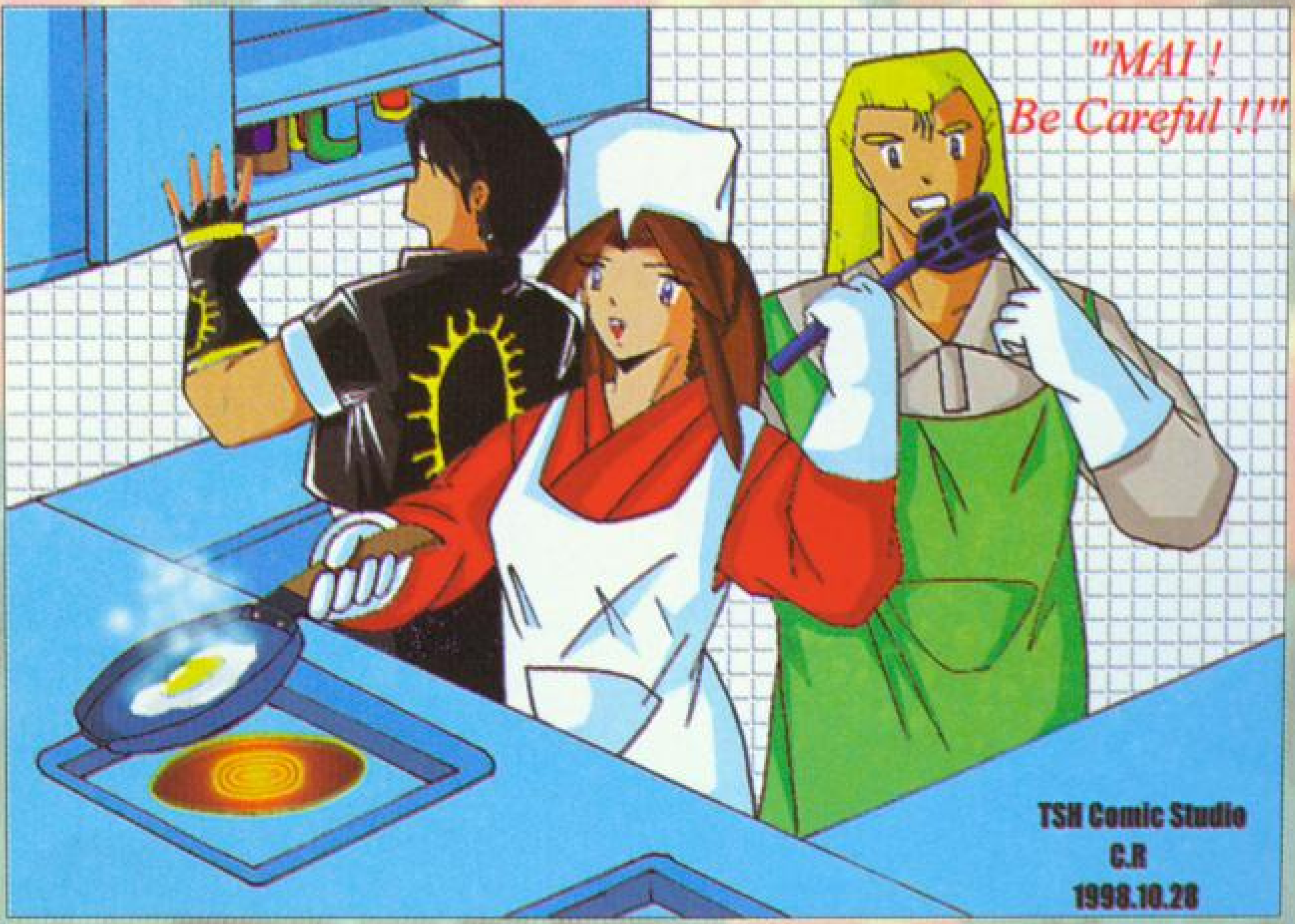
P: 虽是从《圣传》中飞出的孔雀也难脱抄袭罗网的"覆盖"。 (廊P: ★★½)



《大墙画廊》(计) 广西 陆霖

S：Robot是来自《MACROSS 7》中的VF-21还是VF-23呢? (廊P：★★★)

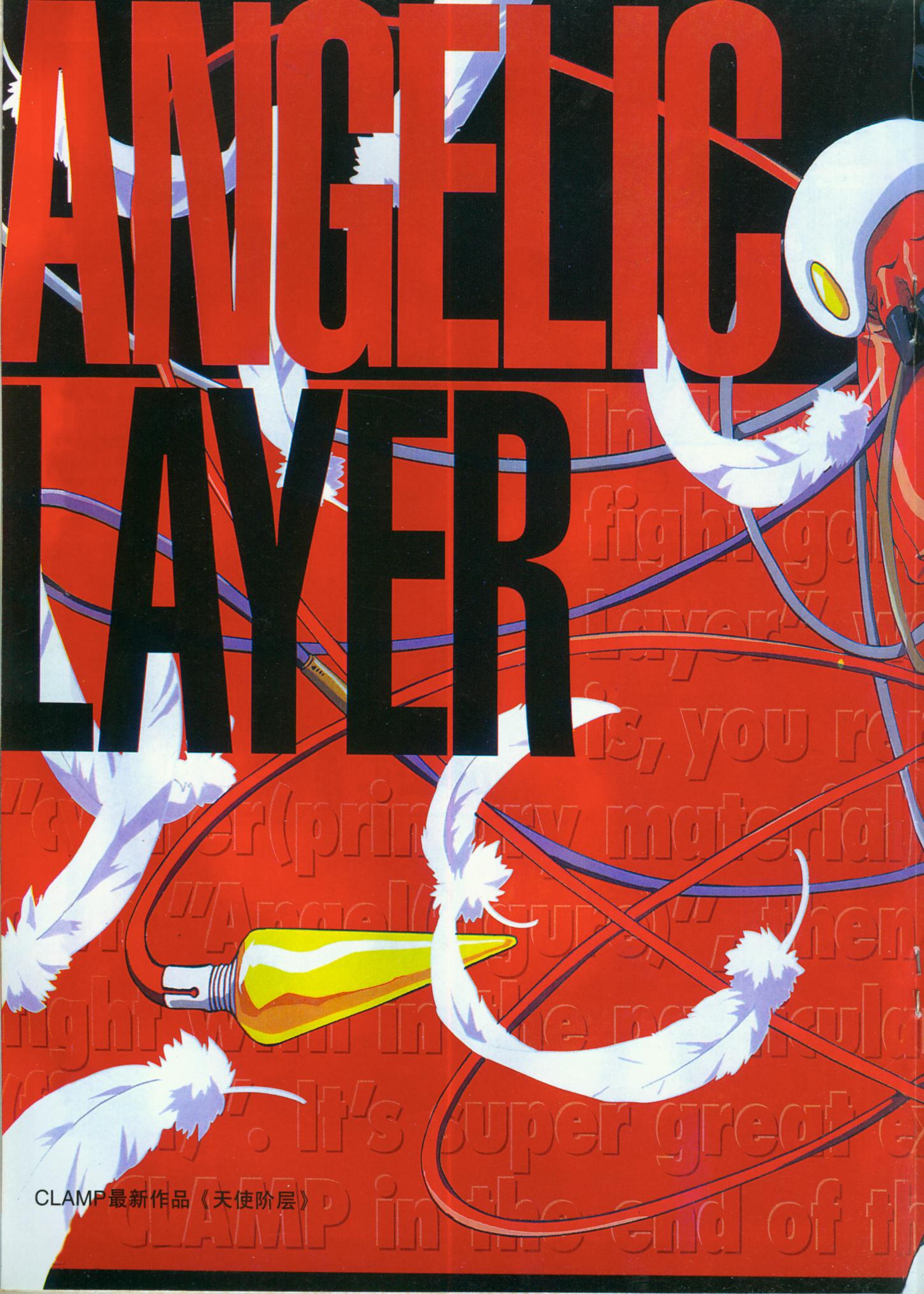
P：我可没那么"狠"，没画拿就……投稿纯属自愿哦! (廊P：★★½)



《舞!小心!!》(计) 济南 不详

S: 舞与安迪一起做厨房工作，草雉京在旁边搞什么乱呢? (廊P: ★★★½)

P: 衷心地对安迪说一声"Take Care Of Yourself"! (廊P: ★★★★)



CLAMP最新作品《天使阶层》



《电子游戏软件》杂志社　1999年3月



角色总预览特集

Friends 青春的光辉……

SS
厂商：NEC
类型：恋爱SLG
媒体：CD-ROM
对应扩张RAM卡

青春恋爱剧在这里登场

Hi!现在为一直等待「Friends」发行的读者们介绍有关「Friends」的最新情报!这次要为大家送上的，是可将「Friends」这个恋爱游戏的魅力体现的特别企画。

究竟是怎样的女孩才适合你!

首先请看右页的，那里是你与在「Friends」中登场的女孩子们的相性推算表，顺着你所选择的分支，最后就可找到与你相性最好的女孩子的类型。而从后面的页中，可以找到各种类型的女孩的详细资料。好了，祝你能找到心满意足的伴侣。

虽然SS已被许多朋友打入冷宫，但这部期待度超高的作品仍牵挂着许多朋友的心。

以6月7日的同窗会为舞台的青春恋爱剧

作为舞台的场地是被称作BLUE FOREST的别墅。在这里进行着网球部的同学已四年未进行的同窗会。出席同窗会的包括主人公在内的5男8女共13人。

四年未见，回忆中的那个女孩会变成怎样呢?现在已不同于中学时代那种青梅竹马的关系了，现在和那个女孩子……等等都是这些参与同窗会的青年所关心的问题。

由高质量的动画表现的场面，把与那个女孩最重要的时刻铭刻心中。









「Friends」的相信诊断

你的兰鸟在哪里

START

YES／

NO／

选择约会的场地话，认为公园比一些讲究的场所更好

比起杂乱无章的大都市更喜欢无拘无束的乡村

注重流行节目与约会场所

会主动地搀女孩的手腕

在意外的相遇而转变成的约会中，会提醒自己不要走近旅馆街一类的地方。

对于自己的过失总感到懊恼。

与健康状况不佳的女孩约会时总不停地问长问短。

认为女孩子的颈部最吸引人。

没有意识到身边女孩的感觉。

喜欢只要被碰到手就会脸红的女孩子。

没有意识到自己的女友特别有才能。

认为高中的女生不应该只知道玩。

对于自己想告白的女孩，感到她高不可攀。

喜欢并不是最漂亮的女孩。

也想向女孩子撒娇。

TYPE H

TYPE G

TYPE F

TYPE E

TYPE A

TYPE B

TYPE C

TYPE D

看看"诊断"的结果，去CHECK一下自己吧！



TYPE A 高期望型
小早川 瑞穗

总把目标订得很高的你，与男孩子们谁都憧憬的"学校偶像"——瑞穗的相性吻合。不要犹豫，将你心里的感觉告诉她的话，她也会……



TYPE B 次美女型
秋山　绿

对于配角的关心也不亚于主角的你，是性格温和善良的人，那样的你最适合与秋山　绿在一起了。与洋介分别后，绿心中的创伤，需要温柔的你去为她抚平。





TYPE C 变身愿望型
狩野 真琴

希望自己由朴实变得华丽，在梦中时常梦见自己展示真正自我的你，对中学时代在图书馆认识的希望成为模特的真琴影响如何。两人都是变身愿望型的人，应该比较容易沟通的。





TYPE D 儿童型
青木 桃子



希望疲惫的身心能得到安慰，相处时能平静地生活，那么，象姐姐一样的桃子是最适合你的了。人生经验丰富的桃子，会任由你向她撒娇，并为你带来可靠的幸福感。





TYPE E 純情求愛型 佐伯 夏奈子

看起来只知道玩耍，对喜欢的人总直接表白的夏奈子，最适合于单纯想找一个自己喜欢的女孩子的你。但是，她也有成熟的一面，请不要伤害了她纯真的心。



TYPE F 应援爱型 若林 鲇

从小一起长大的若林鲇，总烦恼于无法将自己的感受传达给自己所喜爱的人。即使知道自己喜欢的男子在追求别的女孩，她仍会支持他，如果你在寻求象妹妹一般的她，若林鲇一定是最适合的。





TYPE G 意志坚强型
绪方静香

心灵的伤痛难以抚平，为了掩盖这些的静香看似很难交往。实际上你也是有着相同的烦恼。所以暂将虚荣心放在一边，真心地与她交谈吧！

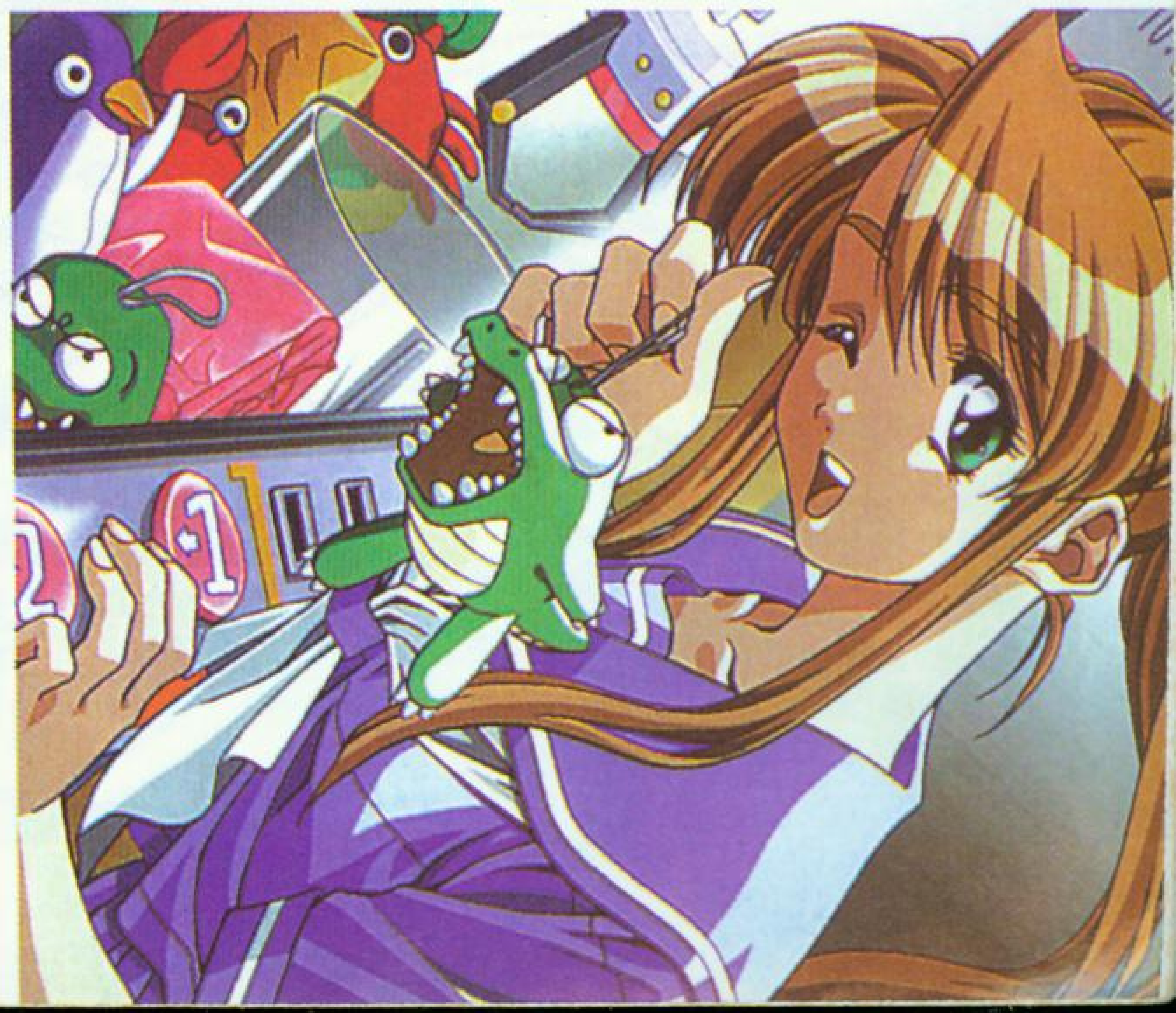






TYPE H 潇洒志向型
村田 深雪

对于新流行的东西、约会场所情况敏感的你，比较适合与村田深雪交往。因为她曾梦想去东京看流行节目，一定要答应为她带路哟！





梁 毅（作） 98·6·16　　《LANGRISSER V》 桂林 梁毅

DC 的发售，便携机的未来，网络的可能性，会社方针的转变……对于这些业界的敏感问题，他们是怎样看待的呢？

十四位业界巨头展望 99 年游戏业

翻译/张建伟、张凌志　责编/PERFECT

拥有 DC 即拥有无限美好的梦

——SEGA 株式会社董事长 入交昭一郎

DC 的发卖终于让人松了一口气。98 年公司的事务虽然很多，但重点依旧是新硬件 DC。不过托诸位的福，目前总算是开了个好头儿。不过，除 DC 本体的供应不足和游戏软件的发售延期外，其它准备还是很到位的。尽管如此，DC 所引起的震动仍让我们吃了一惊！

以网络交流为首，交流手段也在发生着变化，就拿美国来说，实行网络购物使其销售量猛增。如果能享受到更加简便的因特网，这种潮流也将涌入日本。我非常高兴 DC 机就是在这种情况下诞生的，说夸张一点，正是由于 DC，即使是小学生也能进入网络社会，超前性地与网络社会相适应，所以 DC 不仅仅是网络游戏机，还将有各种服务项目，你将会发现这不是简单的联网问题，世嘉会以其特有的娱乐方式告诉你能做什么，能享受到什么。

除此之外，充分利用 DC 的表现力，就能为玩家提供突破固有模式的新游戏。在高尔夫游戏中即使没有高尔夫手也无关紧要，例如，全面再现奥科斯塔高尔夫球场，让人不禁想在这迷人景色中散步，我认为这其实也是游戏。我想如果拥有 DC，即使是从未见过、体验过的事物，也能让你有身临其境之感。这一切的一切全部都属于游戏。

如此一来，制作者的风格也将发生变化，只有有限的着重于游戏性和趣味性的游戏登场。另外，由于硬件本身也在不断地发展，游戏机将不仅仅是游戏制作人的天下，任何出类拔萃的人材都可以在此一显身手。游戏机这个概念或许也会消失。差不多五年左右，技术将更加完善，完全有可能把大容量的 DVD 与电视机一体化。简单说来，就是家用微型终端。我认为这就会导致两极分化。一方是功能齐备的家用终端，而另一方是只限游戏功能的专用游戏机。而 DC 拥有超强的适应能力，如果想扩充容量，只要搭载一台 DVD 即可。在市场上选购游戏机时，也应当充分考虑到硬件设备是否可以升级，而世嘉制造的正是适应时代的极品。

现在，DC 的硬件性能已经又登上了一个台阶。那奢华的机能与玩家从未体验过的软件必然会给大家一个惊喜。补充一点，使用 DC 所特有的网上机能还会向大家展示一个崭新的神奇世界，请诸位期待着那一刻吧！



入交昭一郎

●出生日：1940 年 1 月 3 日
●座右铭：创造即生命
●血型：A
●喜欢的食物：什么都喜欢
●兴趣：摩托、高尔夫
●特技：无
●休息日安排：电影鉴赏、西野流呼吸法
●会社名称由来：SEGA 是由“SERVICE”和“GAMES”的头两个字母拼写而成的。

从多媒体硬件上开始事务

——株式会社 HUDSON 常务董事社长 工藤浩



工藤浩

●出生日：1954.2.16
●血型：O
●喜欢的食物：最近经常喝葡萄酒
●兴趣：假饵钓鱼
●休息日安排：钓鱼，和家人旅行
●会社名称由来：由于社长是机车迷，喜欢被称为哈德森型的“C—62”机车，由此而得名，其意义是“发挥人探求娱乐的心”。

回顾去年，对于我们哈德森来说是对原有发展方针进行充实的一年，例如在 N64 的相关事务中，任天堂就询问过我们“能否代为进行系统及工具的开发”。其实我们和任天堂的合作一直就在进行着，双方协办的游戏软件会社——“招布”就是例子。这还只是其一，另一件事是去年年底“马里奥聚会”的发售，这是关于马里奥家族商业形象使用许可权的大事。在“马里奥聚会”发售前夕我们就预感到了其良好的销势。

在非常短的时间内做出游戏，而不是耗费 2、3 年的时间去开发，这正是哈德森最擅长的。由于 N64 依靠“塞尔达 64”变得更加兴盛，对于新投入的玩家而言“马里奥聚会”不正是非常适合他们吗！综上所述，本会社去年一直是以任天堂为中心进行开发工作的。

提到任天堂，就不能不谈到 GB。现在开发中的、将在今年下半年发售的游戏全部是对应彩色 GB 的，我们是怀着“要用它们来改变 GB”的目标而特意制作的。

不过，这并不表明我们只为任天堂制作游戏。对于多媒体硬件的展开也是哈德森的基本态度。例如被世嘉称为“世嘉玩家”的 60 万中坚玩家，对于他们来说最适合的是广井王子所创造的世界。在 DC 上我们也应把这样的世界沿续下去，今年 2 月就将推出他的“向北”。这也算是适于 DC 的作品吧！当然，针对 PS 那种比较宽泛的玩家群，我们还是想推出像“桃铁”那样的面向全年龄层的作品。

其次，关于 PS 后续机种的传闻也使业界热闹非常，我想最迟在今年年末就会露面吧。因为 SONY 是不会坐视 DC 旋风的，除此以外，肯定还有像 64DD 之类新硬件，但是我看好的还是 DC。汤川专务的广告效应的确了不起，那段广告很好地掩盖了硬件出荷量不足等不完美的部分。因此，当出荷数渡过难关之后，DC 的发展将会是非常顺畅的。

99年的工作将更加充实，不能有半点松懈

——株式会社SCE制作本部部长 宫田敏幸

回头看看，98年的确是个高产年。首先，"GT赛车"获得了巨大的成功，她首次突破了本社产品销量的200万大关。我们刚开始搞游戏业的时候，还以为游戏只不过是日本发起的，在世界范围内不大通用的限域文化，但"GT赛车"不仅在日本取得巨大成功，即使在欧美市场也受到了很高的评价，这足以证明游戏的穿透力。看到这些结果，我们欣喜异常，这毕竟是凝结了大家四年心血的作品呀！另一个值得庆祝的便是"骰子方块"的成功，这也是我们发掘新人的计划之一，我们举行了一项名为"制作游戏吧"的大奖赛（由SCE主办的游戏作品大赛，优胜者将获得软件制作援助），从中涌现出了很多颇具实力的新作品。



宫田敏幸

- ●出生日：1951年1月9日
- ●血型：A
- ●座右铭：无
- ●喜欢的食物：什么都喜欢
- ●兴趣：有氧运动
- ●休息日安排：有氧运动到大汗淋漓
- ●会社名称由来：同其它索尼公司一样，是索尼电脑娱乐"SONY COMPUTER ENTERTAINMENT"的缩写。

我们公司与以往一样，喜欢向新事物挑战。虽然现在社会上流传着"全是新作品，如何推销呢？"之类的说法，但我们仍要尝试，而且实际上已有数量可观的游戏在研制中了，这些游戏正好是从春季到秋季的发卖品，简直多得快让公司倒闭了（笑）。由于一心期望引起公众的注意，导致在工作中出现了一点小失误，有几部轰动性作品的续篇都推到了99年，例如"啪啦啪2（暂定名）"和一些RPG续作，所以99年不仅将发售"挑战性作品"，还有大量的续篇在恭候大家。

虽然续篇的发售延期了，但是POCKET STATION已在1月23日开始发售。我觉得它和最近盛行的便携式游戏机稍有不同。PS PDA是以能够进行朋友间的交流为目标的。比如交换宝物啦、数据啦等等。不过，软件风格始终与一般便携机同出一辙，依旧是注重游戏的趣味性而不是表现力。我认为那些Q版造型本身就是一种乐趣。此外，如何进一步提高表现力，并使游戏在像电影一样贴近生活的环境下进行也是必须考虑的。

现在的游戏机有种以画面来吸引玩家的趋势，故而多媒体类型的机体也日渐增多。但是游戏作品不能仅依赖于表现力，还需要高超的创造力。我期待娱乐业的各界人士都能参于游戏的制作，例如有影视界与音乐界的人士加入进来，就必将创造出极为令人兴奋的作品。因为他们的构思更为独特，对某些我们想象不到的方面有着自己独到的见解。我觉得如果能给他们提供一显身手的地方就好了。如此一来，各流派的制作人都能在游戏业走出自己的风格，这才是最高境界。

考虑了很多，但对于我们来说目前最重要的仍是把开发中的软件完成得更好，如果光是考虑刚才的问题，反而会忽略现在的（笑）。我常想，倘若准备制作很多人都喜欢的极品，那么刚才所说的也许不失为一种新方法。

游戏不是比制作费，而是在于构思

——株式会社BANDAI专务董事开发部长 石上千雄

我觉得每年都重复着相同的话——"去年的市场形式相当严峻"，这都是因为消费者的欣赏水平在逐年提高。现在正提倡着所谓的"大作主义"，从经营的平衡角度来看，游戏市场很可能迎来一个巨大的转变，大作所花掉的制作费，已经可以和电影相比，最初的游戏并不一味的讲究高投入，而是更加注重想象力与游戏性的发挥。我常说的"宠物蛋"就是个很好的例子，它是立足于"游戏是什么"的原始意义上制作的。

今年将是游戏的方方面面返回原点的一年，可是"大作主义"也许还会继续，耗资三、四十亿日元的作品仍将层出不穷，一个过渡期即将来临。

虽说像那样的作品还是有一、两款的好，但业界也不能只有大作，所谓游戏的形成正是由于"爱玩的心"的存在。厂商为巨额的开发费用自鸣得意之时，却忘记了游戏的本源是构思的竞争，而万岱就是打算制作以构思和情节取胜的游戏。

另外，有传言说，由于WS将在3月发售，任天堂果断地下调了手掌机的价格，这对消费者来说可真是个好消息。这对反射型的彩色液晶来说是个划时代的价格啊。托诸位的福，我们重新评估了手掌机的市场，感到本社有相当的胜算。我们想利用只适用于WS的软件开发出新市场。想法虽然有些天真，但我相信一定能成功。如果不出什么错的话，WS将走上正轨。

在只有手掌机的市场上，不同机型的登场，一定给消费者带来了更大的选择余地，其结果必定引起厂商间的激烈竞争。当初PS就好象一枚重磅炸弹，使任天堂压低了ROM卡带的价格。基于过去的经验，市场竞争是完全有意义，也有必要的。

在这种萧条的状况下，幸存的软件厂商应携起手来，举个典型的例子，比如说使用"高达"系列的角色、背景，再由史克威尔以自己的观念制作全新的游戏……

游戏机市场是非常长久的，像软件和DVD的一体化蕴含着无限可能性的硬件一定会出台，可是使用了DVD的游戏机是否能够畅销，就要看其价格了。如果每台硬件按30000日元出售的话，相信可以卖得异常火爆。

游戏业界在97～98年度激烈而又残酷的市场中几度沉浮，而且将来也很可能依旧如此。WS将以300万台作为目标开始发售，也许会失败，但又绝对不能失败（笑）。



石上千雄

- ●出生日：1943年6月3日
- ●血型：O
- ●座右铭：挑战
- ●喜欢的食物：纳豆
- ●兴趣：慢跑
- ●休息日安排：家庭服务
- ●会社名称由来：由于期望作出让人满意的作品，且公司不断地发展下去，故而从"万代不易"中取其永恒不变之意，创业最初叫"万代屋"。

要牢记制作真正的游戏！

——NINTENDO 株式会社董事广报室室长 今西弘始

98 年是本社将发售 N64 时的设想付诸实施的一年，同时，也是我们深切感受到游戏业界好坏两个方面，尝到了个中滋味的一年。不过，我觉得大家好象渐渐地理解了任天堂所提倡的一切。正如山内君所说的，虽然我们无法预知未来的发展能否像预期的那样，但机会总是有的。

其中之一是托“塞尔达”的福，硬件的销售量增加了。“塞尔达 64”是一款希望玩家能够记起游戏本来趣味的作品，尽管不知宫本君是否从一开始就有此打算，但让我领悟到这一点的正是“塞尔达 64”。虽然“塞尔达 64”未创出新卖点，却是一部能体现游戏原有趣味性的作品。当然我们也希望这以后的“精神抖擞的皮卡秋”、“皇家骑士团 3”等游戏还能促进硬件的销售，并将其顺利地普及开来。但是目前并不像预想的那样一帆风顺，据营业部传来的消息称，至今对于这些作品的预约数几乎为零！实际上，我非常想请诸位试试“皮卡秋”等游戏，如果是因为体会到其中与众不同的乐趣而购买当然好了，但若仅仅是因为新鲜感而买下的话，其结果就让人忧心了。



今西弘始

●出生日：1940 年 8 月 13 日
●血型：O
●座右铭：无
●喜欢的颜色：深蓝
●兴趣：高尔夫
●就寝时间：23 点 30 分左右
●起床时间：5 点 30 分左右
●会社名称由来：取自“人生莫测，命运由天”之意。

另外一个是彩色 GB。托诸位的福，彩色 GB 于去年十一、二月份就达到了月产 150 万台，不过普通 GB 的价格下跌了，没占到什么便宜（笑）。据调查结果显示，12 人中有 10 人拥有彩色 GB，而拥有普通 GB 的仅有 2 人，彩色 GB 的普及率真是让人吃惊。与之相适应的是，对应彩色 GB 的软件也是水涨船高，而且不出所料，软件厂商也迅速地作出了反应。其实移植方法极为简单，只要有过一次开发经验便可流畅地制作。

这之后，发售了“口袋怪物金（银）”，而 N64 关于《口袋妖怪吉亚姆》的提案也非常之广。看来今年真是好运不断，可能就要宏图大展了。

99 年预计发售 64DD，在 64DD 出台之后就与 N64 发售时制定的硬件环境相同了。别人如何评价我不去考虑，关键的是推出最大限度利用 64DD 的软件。

当然，64DD 也许会受到相同的待遇。同 4 年前一样，与次世代游戏机的战争时代又来临了。说明白一点就是本社毫无改变 N64 战略的意思。无论是次世代还是新次世代。

另外一点就是将游戏机作为家庭信息终端的考虑。本社一贯坚持游戏机的专用路线，可如今的现状是游戏机作为信息终端已势在必行，但我认为游戏专用机的基本路线绝不能改变。如果是手掌机改制为便携式信息终端还可以考虑，只要在普及的硬件上配备通信机能，孩子们就可以联通英特网了。

最后要说的是，任天堂依旧把不断地创造真正的游戏牢记在心，期望诸位都真诚地支持我们！

流通的合理化应该不是全部

——ATLUS 株式会社常务董事 横山秀幸

业界中，那种“不必担心不景气”的想法一直持续着，但是到了 98 年中似乎变得越来越不景气了。不过，即使在这种压力下，有力的产品仍然能够畅销于世。当然，更没有哪家商家轻言放弃，相反的，大家倒是不断地推出各种制作计划。激烈的竞争极大地刺激着开发者们，大量新作品接踵而至。

去年中坚玩家已不再是商家的主要目标，取而代之的是所谓的“松散型”玩家。对于这种潮流，成功的厂商有之，没能如愿的厂商亦有之。所谓“松散型”玩家在面对 PS 游戏时更注重的是一种“宛如持有随身听”的感觉。虽然本社也认为能够让松散性玩家接受是件很不错的事，但是背弃本社强调游戏内容的一贯方针而去优先考虑大众性，对于我们来说也许不是件擅长的工作。

在这种松散型玩家大量存在的态势下 DC 发售了。DC 所表现的是既不同于本社金子一马的那种动画风格，也非完全真实的中性世界观，用这种世界观来对角色进行立体表现是一个很大的进步。金子一马味十足的角色将变得从哪个角度都能进行欣赏（这次“魔剑 X”中就会出现这种充满危险感的家伙）。它们都是在“PERSONA”中深藏未露的部分，在“真·女神转生”时代出现过的那些危险家伙始终没有再露面，这本身不就是一种吊人胃口的手段吗！（笑）把那种世界用 DC 加以表现相当难得。

除 DC 之外，如果 PS2 或者 64DD 等新硬件推出的话，我们也会在上面制作各种游戏，但是就不得不考虑发售期的问题了，因此不可能在那些硬件上较早地推出作品。从这层意义上讲，即使启用最棒的人才，如果想使金子的角色活动起来也是一个颇伤脑筋的问题。就算运用活动捕捉技术，象千手观音那样的角色又该怎么办呢（笑）。因此，从某种意义上说，目前还无法通过 3D 方式完美地表现冈田耕史和金子的世界观。不过，即使是没办法的事，为了不令我们会社倒闭还是要尽心竭力的（笑）。

谈到流通，我认为只要能把游戏内容送到玩家手中无论以怎样的形式都无所谓，当然在店里设置销售人员以利于信息的流通是极为必要的。对于消费者来说，重要的是和软件进行反复的交流。游戏专卖店中不是总聚集着很多孩子吗！对于孩子们来说，专卖店是绝佳的交流场所。基于这一点，流通的合理化应该不是全部吧。



横山秀幸

●出生日：1952 年 3 月 18 日
●血型：O
●座右铭：无
●喜欢的颜色：海蓝
●兴趣：汽车、钓鱼、陶艺
●喜欢的食物：蛋卷米饭和蔬菜汤
●休息日安排：园艺
●会社名称由来：来自支撑地球的神“ATLUS”的名字，意味着“会社是全体社员自我实现的场所。测，命运由天”之意。

要制作 10 款像 FF 那样的游戏

——SQUARE 株式会社执行董事社长 武市智行

从游戏市场的整体来看，98 年 PS 的普及期已经告一段落，其发展已趋于缓慢，和 SFC 末期一样，优质软件与劣质软件的两极分化更加明显。其中被大多数玩家所认知的也就是"生物危机 2"和"GT 赛车"这样的游戏吧！除此之外，还有"异度装甲"和"寄生前夜"等本会社推出的"准百万级"作品。不过 98 年史克威尔并没有出品完全意义上百万级作品。



武市智行

●出生日：1955.11.6
●座右铭：言出必行
●血型：B
●喜欢的食物：手擀面(?)
●兴趣：中小企业经营咨询(有资格证书)
●特技：无
●休息日安排：高尔夫
●会社名称由来：取自"把各种有才能的人集中在一起的广场"的意思，此外，SQUARE 这个词读起来也很舒服嘛！

由于硬件导致的玩家的两极分化可能就是形成当前市场状态的原因。本会社从"陆行鸟之不可思议的迷宫"已经意识到了 PS 低龄玩家的缺乏。为了开拓新市场，我们推出了像"武藏传"这样的作品。但 PS 在低年龄层中的普及率比想象中的还要低。可我们仍持有强烈的拓展低年龄层的意愿，像"武藏传"和"陆行鸟"这样的系列我们正在考虑将其延续下去。此外"FF Ⅷ"等问卷调查更使我们感受到女性玩家的数量确实在不断增长。

今后，游戏市场将逐步成为数字化娱乐的重要成份。它包括利用电脑的所有娱乐手段，假如电影中的 CG 部分不断增加，电影也会被纳入到数字化娱乐的范畴中来。在前述领域中，利用最多的就是 CG 技术。为了顺应这种发展趋势，我们正在开始全 CG 电影的制作。98 年 11 月，进行了较初步的公开。我们将把其中的技术和经验源源不断地反馈给游戏制作。除此以外，对于游戏而言最重要的因素——玩家进行的操作这一互动性的成份我们也会和 CG 联合起来加以强化。也正是基于这一目的，目前我们在影像技术方面进行投资，而若干年后再将其作为游戏推出(就好象是 BANDAI)。

简单的说，今后我们准备由量变逐步转化为质变。史克威尔内部能够开发百万级作品的制作人除了坂口博信外已经增加到了 10 个人。我们将以他们为重点，投入经营资源，把各作品培育成能够和"FF"匹敌的品牌。现在我们已经进入了这样的阶段，进一步我们还想把这些作品培育成世界性的品牌。为此，继 98 年美国分公司成立后，99 年在欧洲也将进行本社销售体制的整备。另外，为了充分运用次世代机的特性，史克威尔还准备推出全新类型的游戏，其开发工作已经启动。

关于流通，虽然有声音说"有包装流通"在不久的将来就会消失，取而代之的是"通讯传送"等"无包装流通"渠道。但我个人认为在现阶段"有包装流通"的优越性还是不容取代的。我们将采取的流通形态是由 DIGICUBE 进行商品销售，以便利店为主进行游戏软件等制品的销售工作，并把它们建设成数字化娱乐的网点。对于这一战略，今后我们将继续与 DIGICUBE 合作。

至于游戏专卖店方面，在去年年末设立的"史克威尔角"已经聚集了不少史克威尔迷。我们准备将其建设成史克威尔的情报发布基地。

只要玩家能被我们开发的游戏所感动就是成功的！

——株式会社 GAMEARTS 执行董事社长 宫路洋一

虽然 GAMEARTS 在 98 年仅发售了"武装雄狮 2"和"格兰蒂亚数码博物馆"两款游戏，不过还是忙得不可开交。

自红白机时代，游戏数量就一直在过度地增长。因为我们的喜好各有不同，所以无论市场的能量有多么巨大，也无法集中到某一份软件中，"勇者斗恶龙"和"最终幻想"之所以能够成为发售百万以上的超大作，与其它软件的质量低劣也不无关系。

目前，由于 DC 和不久就要露面的 PS 后续机种，市场又重新的活跃了起来。因而我们现阶段正在潜心地研究新硬件，当然发售的游戏数目也就自然而然地减少了。

我认为 DC 的通信机能潜藏着一切可能性，今后用到通信机能的游戏将日渐增多。如果 DC 售出 300 万台，就会有 100 万以上的玩家联网，很快就能成为世界最大的交流站。

当然 GAMEARTS 也将为 DC 提供各式各样的游戏，早就发表的"格兰蒂亚 2"也是可以使用通信机能的。现在 GMEARTS 已经将"娱乐、交流"当作了公司的标语，但具体情况暂且保密。总之，使用 DC 的通信机能一定很优越，希望大家期待。

今年的 GAMEARTS 对所有的方面都发起了挑战，我们准备作个未来规划，让大家享受到真正的感情投入。实际上，如果让大家能拥有梦想就是最高境。我觉得如今的孩子们缺乏联想力，而过去的卡通片却给了我们美丽的梦想。现如今，一心从事机器人研究的成员们一定都是看着"万能侠 Z"长大的吧。

有很多游戏制作人认为好游戏必须卖到一、二百万份，其实不然，游戏是应付孩子们梦想的物品，所以只要玩家能被我们开发的游戏所感动就是成功的。在我看来，无论是卖 10 万还是 100 万，效果都是相同的，玩家只要对我说一声"好棒啊"就足够了。

我认为游戏质量在渐渐地发生变化，但最根本的东西是任何时候都不会变的，请不要忘记我们追求更好的，如果大家能广泛地支持我们，我们将作出更有趣的、更让人感动的、给人带来梦想的游戏。



宫路洋一

●出生日：1963 年 5 月 26 日
●座右铭：知足者常乐
●血型：O
●喜欢的食物：什么都喜爱
●兴趣：工作
●特技：柔道
●休息日安排：自由自在
●会社名称由来：宗旨是提高游戏的艺术性，社名即包含此意。

欢迎硬件间的激烈竞争!!

——株式会社 CAPCOM CS 事业部部长兼东京分店长 十本春弘

98 年初游戏业界可谓风调雨顺，仅从一月到三月“生物危机 2”的发售量就飚升至 200 万份，可是从四月份起市场形势就发生了突变。此外，98 年也有大量街机软件的克隆产物，就连年末的招牌货“街霸 ZERO 3”也明显源于街机，还有 N64 的“挑战”也同出一辙。当然，我们如此下功夫，也是意识到家用机市场的潜力很大。

经过对 97、98 年上半年的分析，可以清楚地感到业界整体由于土星被封杀出局，而明显具有依附 PS 的趋势。各公司都把开发项目转移到了 PS 上，也正是因为这样，全机种的销售量较前年相比下降了 10% 左右，但游戏本身增加了 40% 左右。PS 的本体与软件的发展都开始减缓，其直接表现在销售量两万台的下跌。

另外让人担心的是，98 年能够突破百万大关的 PS 软件并不多，而 97 年间达到 100 万、200 万的游戏则更多些（如今想超越 50 万份都困难）。这不知是市场疲软，还是玩家没兴趣。可是市场作为一个整体，发售量的总数是不该下降的，因此总数一旦下滑就说明市场的形势严峻了。

在这种情况下，我们热切地期待着次世代机和 DC 三权分立。即索尼、世嘉、任天堂三分天下，这样软件厂商就会因激烈的竞争而取得良好的发展环境。如此一来，业界全体将被激活。这么一想，是否支持 DC 就成了涉及到业界整体的问题，所以 CAPCOM 从早些时候就加入了 DC 的软件制作队伍。

即使 DC 仅达到了 300 万台的销量，对于业界来说仍是一次不小的冲击。即让世嘉的硬件占有了一定的市场份额，也限制了索尼，所以，又是一番世嘉与索尼的龙虎斗。

此外，若 2 年后任天堂也推出新机种的话，就更为理想了。当然，我们今后并非只开发 DC 软件，还会继续支援 PS，并逐步开始 N64 和手掌机软件的制作。

总之，99 年很可能成为 PS 作为主流的最后一年。关于本社的游戏嘛，打算出一款“生物危机”类的游戏，题目是否为“生物危机 3”还未确定，不过可以肯定故事情节与“Veronica”是不同的，此外，还有一个 RPG 系列。嗯，以后可能还有两款新游戏，已经算是足够多了吧。



十本春弘

- 出生日：1964.10.19
- 座右铭：拼命努力
- 血型：O
- 喜欢的食物：水果
- 兴趣：高尔夫
- 特技：无
- 休息日安排：高尔夫和家庭服务
- 会社名称由来：基于游戏机本身就是微型电脑，所以就把“胶囊”与“电脑”两词分并构成了社名。

99 年的 SNK 将挑战家用机市场

——株式会社 SNK 董事长 高堂良颜

正如大家所知，SNK 是个坚持开发街机的公司，可是如果单从这一点回顾去年的话，真是颇有不堪回首之感。目前整个街机市场正处于低潮期。我一直认为街机与家用机是相抗衡的，与其说街机不景气倒不如说是家用机市场过于坚挺了。从销售额来看，一方有 1 兆几千亿，另一方则只有数千亿。而且这种街机市场整个的下滑现象在短期内是无法恢复的。

这种萧条的情况在 99 年仍会继续下去，或许还会进一步恶化！这主要是因为世嘉、任天堂等硬件厂商的“不断努力”而形成的，在这一点上，是不能再抱什么希望了。

SNK 依旧把挑战当作行动准则来严格执行。99 年是挑战家用机市场的关键一年。虽说如此，但并不是说全部改产家用机，只是想在一年内将 SNK 转化为以家用机为支柱的会社。以前我们就曾说过“如果本社介入的话，也能作出不负期待的家用机”，不过那时并不认真。但 98 年决定发售 NGP，NGP 的推出是极有战略意义的。不论 DC 也好，PS 也好，软件的开发费用在不断地膨胀。现在就如此，那么将来的媒体若由 DVD 代替了 CD－ROM 的话，开发费用将进一步膨胀。一旦发生这种情况，中小型的软件厂商就无法向现在一样容易地开发游戏。可是，如果开发者还想继续作游戏的话，那么 NGP 就将助其一臂之力。



高堂良彦

- 出生日：1942 年 1 月 6 日
- 座右铭：无
- 血型：O
- 喜欢的食物：鱼
- 兴趣：摄影
- 特技：无
- 休息日安排：和爱犬达辛加散步
- 会社名称由来：由当初的社名新日本企画“SHIN、NIHON、KIKAKV”中取出首写字母缩拼而成。

SNK 介入家用机市场后，不会令街机与家用机之间出现品质差，所以 NGP 并不像 NG · CD 那样——“与街机相同，但可在家中游戏”，而是指“游戏品质不逊于街机”。实际上，在制作理念上，NEO · GEO CD 和 NGP 是截然不同的。为此，我们特别建立了 NGP 游戏的专门开发部门，因为让街机游戏部门制作家用机游戏机着实有些勉强。说夸张一点，家用机部门的工作人员都是不去街机厅或讨厌街机厅的人（笑）。我觉得街机游戏和家用机游戏始终都有不同点，但本质是相同的，都是想作出经久不衰的佳作。

我们可以自豪的说，NGP 与其它便携式游戏机截然不同，在款式、色彩、内容等方面都丰富多彩，无论是谁随身携带 NGP 都不会觉得难为情，这在我们那个年代简直难以置信。当初 NGP 是以 NEO · GEO 的铁杆玩家为目标的，所以对机会主义玩家连广告都没做，即使是这样，自发售以来，以“格斗王”为首的软件还是受到众多玩家的支持。在 99 年度我们仍将开发出不负 N · G 迷以外的玩家期待的作品。

今后，SNK 将继续以 100% 的力量为玩家开发优质的软件，希望诸位能够进一步支持我们。

为了业界这个整体NAMCO加入DC

——NAMCO株式会社常务董事社长 中村雅哉

98年的NAMCO集团作为一个整体在美国、欧洲、亚洲展开着自己的事业。在经营中,"南梦宫美国"业务战绩的改善是相当大的。当然,原因之一就是我们使用了被称为"Chapter Ⅱ"的会社经营再构筑法。

另一方面,包括家用机在内的业界全体的业绩都比去年提高了。仅凭这一点,本社的产品也更加被玩家所认可了。我们对于大家关注的CG技术有着自己独特的要求,也有着自己引以为豪的地方。这种要求和自豪来源于10年前对JCGL的吞并(JCGL是当时日本掌握着最发达的CG技术的会社之一)。不过当时JCGL与游戏制作人之间的融合并不太理想,因而无法使JCGL的技术得到充分的利用和发挥。直到最近,由于游戏中CG技术的提高,令当初离开NAMCO的JCGL员工接二连三地回到了NAMCO。不管从技术层面还是从感情方面来说,这都令我非常欣喜。

的确,最近关于CG和电影的话题不断升温。电影制作方的意见是:CG的使用在费用和人力方面还存在着很大的问题,对于人物细微的表情刻划更是辛苦异常。不过,所幸的是,本社现在制作的全CG电影的主人公不是人类而是动物!这大概算是一种逃避的新办法吧(笑)!

对于NAMCO加入DC的软件开发阵容一定是个大新闻吧,实际上我也确实被世嘉大举游说过。与世嘉相处,我们有MD时代的合作经验,再加上其它各种因素也促使我们这次加入了DC。NAMCO的基本考虑是怎样才能使游戏业界得到发展,怎样才能使会社的认知度提高。从业界的全面发展考虑,我并不喜欢SONY的独占状态。

至于PS方面,由于我们会社一直以来与SCE的关系良好,因而给了SONY相当的震动。但是考虑到能够对业界整体的发展作出贡献,NAMCO也就作出了加入DC的断然决定。

不管怎么说,随着硬件格式的提高,必然要求软件制作能力的提高。我期待着年轻人今后的发展!



中村雅哉

●出生日:1925年12月24日
●座右铭:知·好·乐
●血型:A
●喜欢的食物:香喷喷的大米
●兴趣:工作和高尔夫
●特技:凭借特殊的睡眠法而不知疲倦
●休息日安排:有时去电影的拍摄现场
●会社名称由来:创业时的社名——中村制作所(NAKAMVRA—MANVFACTVRING—COMPANY)的打头的1到2个字母连接而成。

DC的通信机能也许是一个威胁!?

——KONAMI株式会社常务董事CS软件事业部部长 北上一三

回顾98年的游戏业界,好象并没有什么大变化。虽然年末DC的推出引起了不小震动,但除此之外就没有什么大动作了。便携式游戏机也推出了数款,但不管是WS还是NGP都不象是成为舆论焦点的样子。而彩色GB还会延续去年的态势,不会有多大的变化。PS业已形成的稳定市场也多少呈现出了饱和状态。N64近来好象稍微畅销了一点,但从总体来看98年还是非常平稳的一年。

相反,99年也许就是充满商战硝烟的一年了。DC能够跃进到怎样一个程度?3月份推出的WS会在孩子们中间引起轰动吗?而任天堂也不容忽视,我认为彩色GB将引起世界性的轰动,其销量很快就能超过1000万台,任天堂着眼于这一点而采取的后续战略也相当引人注目。

DC的发展要看其软件的情况,此外另一个使我注意的是英特网。DC变成网络用机器必然造成"硬件畅销、软件倒霉"的现象。PC的普及使电子邮件的交换不断增长,如果DC令电子邮件的传送成为娱乐主流的话,软件的销售就相当困难了。

便携机市场的存在也不容忽视,因为它大约占据了游戏市场的20%。对于孩子们来说彩色的魅力是压倒性的,而RPG之类的主流游戏不断推出的话,在成人玩家中另两种便携机也能略见畅销。

提到便携机,也许有人会问Pocket station将怎样呢。严谨的说,Pocket station并不能算是游戏机,因为它不能进行复杂的游戏,可以说它对GB等市场并不构成威胁。

实际上,在98年中我们一直本着不辜负玩家的原则进行着游戏的开发。我们的作法是通过不断地认真制作来一点点提高游戏的品质,象体育类的游戏就是一个很好的例子:如果那样的游戏不每年都进行制作的话是不会有质的提高的。想突然做出很棒的体育类游戏几乎是不可能的。

那么在99年KONAMI会有怎样的作为呢?说老实话我并没怎么考虑(笑)。一如既往地制作体育类游戏那是自然的,而且最近音乐类的游戏也相当流行,所以围绕这一类型进行制作也是本社的一大重点。而"心跳回忆2"(暂定名)也预定在年内推出。

目前一心投入的作品是"静寂岭",我们是无论如何都想使它获得成功的。不管怎么样,我们都将不辜负玩家的期望,自信地推出我们的作品,敬请大家期待。



北上一三

●出生日:1957年2月20日
●座右铭:有志者事竟成
●血型:A
●喜欢的食物:烧烤
●兴趣:高尔夫
●特技:打过10年软式网球
●休息日安排:做家务或打高尔夫
●会社名称由来:由上月社长创业时一同工作过的社员们名字的头一个假名连缀而成。

“DQ7”和新作RPG，明年仍会不断跃进！

——ENIX株式会社常务董事长 福岛康博

98年我们尝试着改变了会社的发展方向。迄今为止，艾尼克斯都是以DQ系列中心进行游戏的开发工作，因此游戏数量看起来很少。大约从一年前开始，以制作更多的系列作品为目标，我们的开发工作发生了转变。而制作组的数量也大幅地增加了，其结果是98年的作品数量达到了往年的2倍以上。当然大量软件被充满自信地推向市场，也是我们一直以来注重制作培养的结果。

从根本上讲，娱乐世界是基于个人才能创造出来的，例如音乐和电影等。但现在游戏业界则不一样，“我喜欢游戏”——这样一群人集中起来进行制作，结果使游戏成了情理之中的事。从喜欢游戏的人中选拔出有才能的人，这样才能有高品质的游戏诞生。

艾尼克斯近期的作品中“DQM”正是这样一款游戏。第一次看到她的时候，心里真有点打鼓，但事后正如制作人所说的那样，她获得了巨大的成功。因为“DQM”非常对小学生的胃口。由此DQ系列的认知度也能进一步提高，这就和“DQ Ⅶ”产生了微妙的联系，假如“DQM”的玩家都购买了PS的话，那么“DQ Ⅶ”的销量达到500万份也许就不是梦想了。如果是这样，99年将成为艾尼克斯最为辉煌的一个年份。实际上除了“DQ Ⅶ”以外，我们还在准备另一款大作，虽然还不能透露其详细情况，但至少可以说是一款超过“星海传说”的RPG。除此之外，还有多款作品正在预定发表。明年的艾尼克斯仍会不断地跃进。

而对于游戏业界来说，99年同样是跃进的一年。世嘉发售DC，游戏开发的基准又一次被提高了。处理速度大幅提升，媒体产量也变得更大，画面质量飞速提高，随着硬件的发展，迄今为止游戏中无法表现的东西也能够出现在玩家的面前了。画面虽然不是游戏的全部，但它至少是使玩家愉悦的一个重要因素。另外，真正的网络功能也终于被导入了家用游戏机中，通信对战绝对是有趣的事情。所谓究极的游戏，莫过于人对人了。

当然，这也要看电话费的情况了。如果不能做到“3000日元内就能玩个痛快的话”，网络机能就不能获得急速的发展。而且从现状来看，这一点相当难。不过，我还是认为多媒体机器会蓬勃发展的，此外突然出现与电视一体的网络游戏机也说不定！看到这样的时代潮流，艾尼克斯当然也想为大家制造和用通信机能的游戏。



福岛康博

●出生日：1947年8月18日
●座右铭：顺其自然
●血型：A
●喜欢的食物：什么都喜欢
●兴趣：麻将
●特技：无
●休息日安排：扫院子溜狗
●会社名称由来：世界上第一台计算机“ENIAC”和凤凰“PHOENIX”两词组合而成。

希望游戏变得更加轻松有趣

——CHUNSOFT株式会社常务董事 中村光一

回顾CHUNSOFT过去的一年，在1月推出了土星版的“街”，其后是12月份的“恐怖惊魂夜”，也就是说一年中出了两部作品，相比从前一年一款的速度，这已经很了不起了（笑）。今年年初我们还会继续推出音响小说系列的另两部作品，因此可以说去年是给大家一个暗示——“今后还会出现更多的好游戏哟！”。

98年最引人注目的焦点大概就是DC了吧，其先期发展好象很顺利的样子。CHUNSOFT虽然已经与之签订了参与合同，但游戏名称等内容还未明确，等到作品完成度达到一定水平后我们就会发表的。CHUNSOFT对于DC考虑的还是对应MODEM的网络游戏，但是现阶段还存在着许多问题，如果让电话线一直联接着，花好几个小时玩网上RPG确实很困难。不过，在今年下半年大概就会有各种网络游戏不断露面了吧。

现在，关于将和DC角逐的PS后续机种的传闻已是漫天飞舞，这已经引起了我相当的关注，但是硬件的性能越是强大，认真制作的游戏就越要花费更多的时间和精力。

另外彩色GB也引起了人们的瞩目，因此应该有很多厂商会推出彩色GB的游戏软件吧。而从软件市场这个整体来看，不管是“FF8”还是“DQ7”都是瞄准百万级的作品，当然其它将销量锁定百万的作品也在酝酿之中。明年将是业界变得更加兴盛的一年，本社除了在年初预定推出两款音响小说作品外，还预定推出其它数款游戏。当然“快出”之声云集的“西林”续作也在努力制作中，真想让她在今年年内推出啊！

最近虽然尽是一些以CG动画为卖点的游戏，但游戏的本质并没有发生任何改观。那些游戏之所以能够畅销，还是说明玩家对它们有需求。当然，其结果是令厂商和制作人把气力都花在CG上了。也就是说，作为生产者的厂商制作游戏的方向是由作为消费者的玩家所决定的。确实，象现在这样庞杂的软件数目，对于玩家们来说选择起来的确很费劲儿。原本想早些享受到游戏的乐趣，但却把大量时间花费在了选择阶段，这样的结果是令“寻找有趣的游戏本身也变成了游戏”（笑）。而我所期待的正好与之相反，玩家们应该更轻松地享受游戏的乐趣，比方说既可以看录相和电影，又可以玩游戏，这样的话游戏就不得不与电影决一胜负了。

不管怎么说，还请大家对“恐怖惊魂夜”多多关照，其后还有几款喔（笑）。



中村光一

●出生日：1964年8月15日
●座右铭：无
●血型：O
●喜欢的食物：基本都还行
●兴趣：高尔夫
●资料认证：一级小型船舶驾驶
●休息日安排：最近全心投入打高尔夫中
●会社名称由来：来自中村董事姓名中“中”的中国发音（确切说的是日语中麻将“红中”的发音），是被高中时代的牌友加上的昵称，象征着“百发百中”的社风。



少女情怀总是诗……

——浅谈少女游戏及漫画、动画

（上）

文/雪鹰

回想一下自己所经过的二十几载寒暑，从苹果机的黑白撞砖块到现在次世代机那些丰富多彩的游戏，从国内那些精致的工笔画所绘的连环画到现在五花八门的日本漫画，从国际动画界享有声誉的《大闹天宫》到现在无所不有的新世代动画，期间收集了八百多张游戏光盘、四百多部动画片、两千多本漫画、五十多个高达与五星物语的模型，随着年龄的增长、心智的成熟、口味的转变，但是对游戏及漫画、动画的喜爱之情依然未改变。我想如果没有这些东西陪伴，虽然人生不至于糟糕到哪里去，但也定会少些乐趣吧？“永远保持一颗童心的人才是最真的人”已忘了这句话出自何处，不过对此倒是非常地认同。有位朋友曾说过一句很真实的话：“一个好的 game 是无论男女都会 like 的，在 game 世界中，玩家是男是女并不重要，只要同样 like 就行。”当然这位朋友亦是处于花季的女孩，所以我也一直认为 GAME 能将快乐、绚丽的梦带给每一个人，在这之中没有性别、年龄、国界、种族之分，也因此请不要对喜欢 GAME 的女孩抱以惊讶的眼光。谨将这篇文章献给许多已踏入或是未踏入游戏世界的女性同胞们，同时也愿与广大男性玩友们共同分享 GAME 所给我们带来的欢乐。每个人都有自己的喜好，同样地一个游戏、漫画与动画也会给每一个人不同的感受，所以如果拙作中有何不足或不当之处，还请大家谅解。

STATION 1:GAME

★ACTION:动作&格斗

乍一看，这好象是男性的领域，其实不然。只要有可爱的角色、并不十分复杂的操作，依然能吸引文静的女孩，例如 SONIC、玛利奥之类以讨人喜爱的动物或非常卡通化的人物为主角，一面躲避着重重的机关一面飞驰过绚烂的路途。不过，在街机厅中，有时也会看到女孩子很兴奋地玩那些名将、战斧之流的格斗游戏，操纵着游戏中的角色用枪、剑或拳打倒拦在眼前一个又一个敌人，勇敢地不断往前冲，性起时还会学着香港电影中的台词喊两句：“我扁！扁死你！”不要以为这些女孩很野蛮，其实她们是把在平时工作、学习时所受的压力发泄出来而已，说不定此时打机的女孩正将游戏中的敌人视为总是看不起女性的领导、经常布置一大堆作业的老师、抑或正在闹别扭的男友，乘机大肆虐待一下，然后再回到现实认真地工作、学习，恢复人们眼中所谓女性应有的温柔。至于男性玩友们如果想带女友逛街机厅时，格斗冲版游戏也是个不错的选择，又可以节省金钱，但请记住以下忠告：一旦有恢复 HP、增加能量以及强力的武器时，一定要展示你的绅士风度，让女士优先，即便此时你的 HP 已所剩无几；冲锋陷阵自然是男子汉当仁不让的工作，但是不要显示力量而过了头，间中需不时地漏几个敌人给她，免得令女友觉得没事可干而感到无聊。若是没能掌握好分寸的话，很容易引起女友的反感哟！（“上级者向”的双人 GAME 也。）近年来流行的冒险 + 格斗游戏又开辟了一个很大的市场，不再是单纯地打倒不断涌现的敌人，有时还需要不少智慧来解决一道道谜题，冒险的舞台也变得多姿多彩，由单一的横向卷轴改为 360 度视点的世界。就拿代表作“生物危机”（BIO HARZERD）为例，充分体现了恐怖电影中阴森、紧张的氛围，被困在小镇中的主角面对变成僵尸的村民，孤身一人突破重重包围，查找事件的起因及解决的方法。逼真的背景、曲折的剧情，恍若在观看一幕精彩的恐怖影片，不同的是剧中主角的命运操纵在玩者自己的手中，如果在夜晚关上灯独自一人玩此类游戏的话，必定更过瘾吧？





▶金子一马的诡异画风不仅仅男孩子喜欢，就连女孩儿也觉得有趣。

★ROLE PLAYING：角色扮演

对于占有市场一大分额的 RPG，较其它类型 GAME 相比，最没有性别之分。角色扮演顾名思义是让玩者操纵游戏中的人物，在形形色色的舞台中四处冒险，这里集中了许多其它类型游戏的特点：与没完没了的敌人格斗，在错综复杂的迷宫中解开谜题，有时还能率领大部队排兵布阵，有时也可玩扑克牌、方块、赛车等益智小游戏。FINAL FANTASY（最终幻想）、DRAGON QUEST（勇者斗恶龙）、SHINING FORCE（光明力量）、LANGRISSER（兰古瑞萨）等等，都能同时吸引广大男性、女性玩友。RPG 最重要的两个条件便是剧本与人物设定，好的剧本意味着拥有一个能引人入胜的感人故事，让玩者有兴趣继续玩下去也更加投入。对于女性玩者来说，人物设定在这里显得异常重要，如果说要区别男女对某个 RPG 的好恶度，也全系于这个因素。举个最好的例子，SQUARE 的"Xenogears"（异度装甲），即便剧情、场景、系统都比较出色，惟独由田中久仁彦担当人物设定这一点，本小姐就将其拒之于千里之外；反之，盖因喜欢うるし原智志所设定的レオン（里昂），可以将"兰古瑞萨2"玩上几十遍都不觉得厌倦。女性玩友的眼光在 RPG 中也会相对变得挑剔起来：故事要曲折动人，大团圆的结局固然好，但悲伤的恋情更能博得女孩子的眼泪；男主角要帅（引用 D.S 的话："男人之间的战斗，有一点是非常重要的！那就是你这种丑陋的敌人，绝对无法战胜我这种受女孩子欢迎、超英俊的主角！"）、最终 BOSS 要酷（象"FF7"的萨菲罗斯、"幻想传说"的达奥斯那种最佳，再加上凄惨的身世抑或正当的理念，保证比男主角还受欢迎）、女主角宁愿是傻瓜一个也不能令人反感（比如藤崎诗织这种女主角，很容易令女性玩友巴望着她最好如"FF7"的艾莉丝那样死掉）、怪物要可爱抑或有型而不能属于看了会做噩梦的那种（雨宫庆太、金子一马的怪物设定，都是能讨女孩欢心的那类）诸如此类等等。



▲在"七风岛物语"中，雨宫庆太的怪物设定是游戏最大的卖点。

★ADVENTURE：冒险

此类游戏恐怕是最受女性欢迎的类型了，既没有复杂的操作系统，也不需要良好的反射神经，更不必花费太多的时间。与 ACT 不同，AVG 并非以可爱的小动物来取胜了，它所能招来女性青睐的乃是华丽的人物设定、引人入胜的故事以及难度适中的谜题（毕竟大多数女性玩友属于非机迷，难度太大的 GAME 一向是被拒之门外的）。看准这一市场的厂商，有时也会造一些专为女性开发的游戏，如卒业 M、魔法少女、天空之守护神之类，这些游戏大多属于纯 AVG，以某个特定事件为主题，让游戏中的人物不断地与他人对话、在街市中移动、寻找出现转机的线索，偶尔再加入些能够吸引玩者的新元素。比如由颇受欢迎的小说《卒业 M》改编的游戏，玩者可扮演一位十六岁的女孩，为了救出失踪的哥哥而与白凤寮五人组一同行动，其中可以在这五位英俊的男主角内选择一位成为伙伴，在解决事件的途中通过对话来提高对方的好感度。又如在动画界鼎鼎有名的结城信辉所担当人物设定的动画《天空之守护神》，在普通的 AVG 模式中加入了 RPG 的战斗与等级观念，令游戏更加丰富多彩。



★FIGHTING：对战

几年前由 ACT 中衍生出来，并迅速蓬勃发展成为最受玩友欢迎的对战游戏，亦是不少女性所喜欢的 GAME。每款游戏内通常有十几位性格各异的人物供玩者选择，然后需要灵活的手指、快速的反应，视战况而定正确地输入复杂的动作指令，故事剧情在这里已不太重要。玩对战游戏非街机厅不可，在家中是品位不到那股充实的兴奋感。在上海，NAMCO 与 SEGA 将街机厅开设在闹市区的大型百货公司内，如此一来，许多女孩子将打机视为时尚，尤其是如果能插足于充满阳刚之气的对战游戏中，会令女孩们很自豪（女性能抵半边天哩！），盖因 FIG 最能体现出打机者的运动神经及操作感，且亦是最受他人注目的 GAME，对于女孩来说，FIG 玩得上手是件风光的事。另外，FIG 中人物造型亦是女性玩友最看中的一个因素。一般来说，3D 的 FIG 不如 2D 的受女孩欢迎，特别是象铁拳之类都是由大叔、筋肉男组成的队伍。但是如果 3D 技术高明的话，例如 NAMCO 的"魂之利刃"，光是一个高素质的片头动画就可以让人神魂颠倒。2D－FTG 的角色则比较能体现日本漫画人物的唯美派，虽然为了能在世界推广而加入不少美国漫画的风格，其中格斗之王、侍魂、街霸恐怕是最受女性玩友拥戴的，八神庵、绯雨闲丸、天草四郎时贞、KEN 等名字皆是打机女孩耳熟能详的人物，某种意义上这也是种偶像效应。

介绍女孩儿喜欢的游戏、漫画、动画
请继续收看……



★SIMULATION：模拟&战略

与 RPG 相反，SLG 的分野十分明确，三国志、大战略之类拥有历史题材，需要考虑大局来对自己的国家施政管理、监督工事、发展科技以及大部队的作战，不断地扩张领土以达成统一天下为目的，此乃男性玩友视为至宝、女性玩友往垃圾桶里扔的游戏。反之，ANGELIQUE（天使联盟）、圣乙女的圣骑士们、Project V6 之类以育成为主，替游戏中人物安排作息时间表，通过学习、工作不断地提高自身的能力，再加上与那些帅哥俊男约会（主要是以对话来进行，必须选择对方感兴趣的话题）的恋爱因素，则形成女孩们乐此不疲、男孩们看了倒胃的游戏。夹在这两个极端当中的则是 PRINCESS MAKER、玛莉的工作室、悠久幻想曲之类能两面讨好的 SLG，其中尤以 PRINCESS MAKER（美少女梦工厂）最为成功，男性玩友大可从中体会养育美少女的快乐，女性玩友则借助游戏的主角来品尝实现梦想的滋味。而“玛莉的工作室”之类则是要接受委托，然后四处寻找所需的道具及人物，其中有时也会加入一些 RPG 的战斗成分。光荣的“ANGELIQUE”算是开创了专为女性制作 SLG 的先例，同样是育成游戏的“ANGELIQUE”以其少女漫画的风格，以及与 9 位英俊的守护圣谈恋爱等因素而大受女性玩友的欢迎，不过因为难度颇高，同时也吓退了不少非机迷的女孩子（99 年 2 月，光荣将 ANGELIQUE 改为 RPG 在 PS 上发售，名为“天空之镇魂歌”很令人期待唷！）。之后很多女性 SLG 的育成游戏都可看出深受“ANGELIQUE”的影响，而且难度亦降低许多。

★PUZZLE：方块&解谜

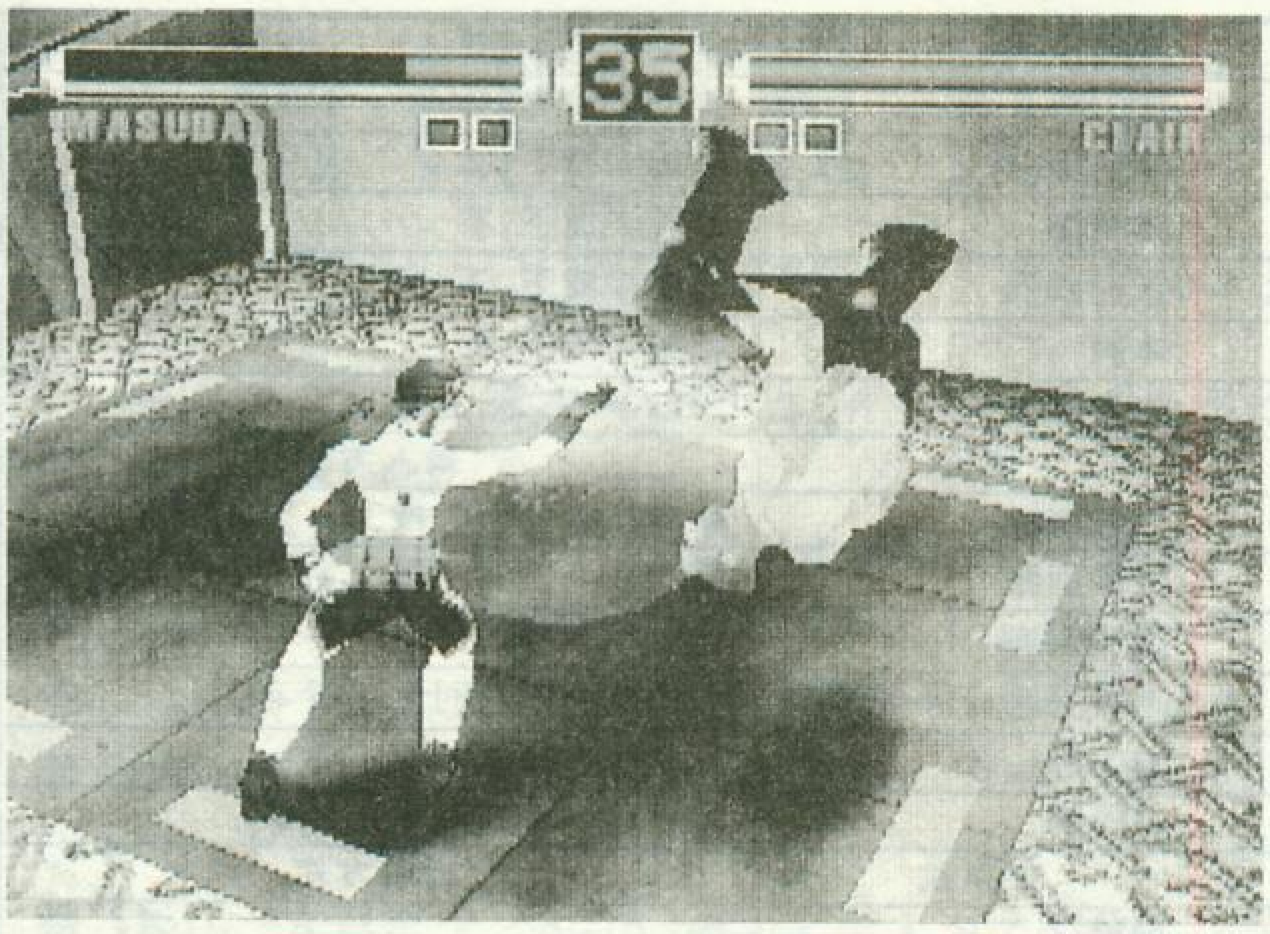
不用说，PUZ 原本就是老少皆益的 GAME（家中老爸老妈玩起泡泡龙、街霸方块来，可以忘记给宝贝女儿、儿子烧饭，其魅力可见一斑）。它不需要什么创新的系统，只要角色可爱，象“泡泡龙”那样令人看了就想马上拥有这样一个绒毛玩具可以抱在怀里，这个游戏就算成功了。打从单纯地不断令方块垒叠并消失的俄罗斯方块开始，到现在讲究连锁的“噗哟噗哟”，再加上近年来将其它类型的热门游戏、或者漫画动画移植为方块（街霸 KIDS、心跳纪念品、樱大战中的人物确实能吸引不少机迷），以及象“泡泡龙”此类通过消去同色的泡泡为主题的游戏，一直是没有年龄、性别界限、考验玩者智力、消磨时间的最佳伴侣。听说北京的街机厅内居然有免费给女性玩的机器，其中不少乃“泡泡龙”之类 PUZ，真是幸福啊！

★RACING、SPORT、SHOOTING & TABLE 赛车、体育、射击&桌面

RAC、SPG 恐怕是最不受女性欢迎的游戏，赛车特别是体感类的让女孩觉得可怕，体育类让女孩觉得陌生（足球、篮球等倒罢了，高尔夫、赛马、棒球等一些对于国内玩家所不熟悉的项目，恐怕连男性玩者也要避而远之吧？），因为有打机的时间，还不如去玩真实的网球、保龄球等，又可以起到健美的效果，一直坐着玩游戏机会胖的（不断吃零食的关系）。射击和桌上类的则是属于纯粹的消遣而不会入迷的游戏，有时玩些精彩、紧张的射击游戏尚可，但那些麻将、桥牌、将棋等桌上类则不可能引起女性对此的兴趣。

责编/PINSER





神佑擂台——EHRGEIZ

在下文的角色出招之前，先向诸位介绍一下“姜构”的出现条件。其实方法很简单，只要将游戏中全部八位原创角色通关即可。不过，由于版面所限这此无法公开姜构的出招表，玩家只好自己摸索出一套打法了。

PS	厂商:SQUARE	类型:3D FTG
	发售日:98 年 12 月 17 日	

悠悠阳子、李书文、佐助，三名热门角色全出招表

操鬼子母神流柔术的玲珑拳法家——悠悠阳子

连续技	输入方式
锤突	上
连锤天脚	上,上,上
连锤旋拂	上,上,下
水仙	上,下
平手打	上,必
喝入	上,必,上,上,上,上
满月	上＋下
咆矢蹴	上＋必
胫蹴	下
旋天连脚	下,上
二旋烦坠	下,下,上
二旋还魂	下,下,必
连旋拂	下,下,下
嘲	下＋必
嘲平手	下＋必,上
余裕	下＋必,上＋下
八分月	G＋上
旋拂	G＋下
地旋飞翔脚	G＋下,上,上,上,上
阳升蹴	G＋上＋必
迦樱罗蹴	G＋下＋必
螺旋蹴	摇杆 1/4 圈＋上
神风	处于高处时上＋下
三日月	站立中上
轮回掌	站立中上＋必
轮回蹴	站立中 G＋上
轮回黄泉平坂	站立中按住上＋必(防御不能)
鬼神母神蹴	步行中上,上,上,上,上,上
天地连脚	走动中上,下
天空三连脚	走动中上,上,上

流滑腿	走动中下
石弓跳	走动中上＋下
里满月	走动中 G,上
疾风月	走动中 G＋上
鹰落	蹲下时上
旋拂	蹲下时下
九分月	踏前中上
献佛蹴	踏前中下,上
蹴鞠浮	踏前中下,下
里打·阳	踏前中下,上,下
里打·半阳	踏前中下,上＋下
里打·阴	踏前中下,下,上
投技	**输入方式**
擀落	面向敌人正面时上＋下＋G
合气	面向敌人正面时上＋下＋G,按住下
破颜刈首	面向敌人右面时上＋下＋G
霞	面向敌人左面时上＋下＋G
卷身刈首	面向敌人左面时上＋下＋G,按住上或下
腕固背缚落	面向敌人背面时上＋下＋G
平手首折	摇杆一周后上＋下＋G
当身投	上＋下＋必
必杀技	**输入方式**
鬼子母神式 YOYO	必
寸心玉	跳跃中按必
成败	按住必
狂犬散步	按住必,按住下
世界一周	摇杆 1/4 圈＋必
平手打	必杀技没有后按必
JUST FRAME 技	**输入方式**
佛罚降临	上,上,J下,上,上,J上,上,上,上,上,J下,下

隐藏角色出现条件

- **增田光司出现条件**:在街机模式里,利用“神佑擂台”中任意一位男性原创角色通关即可。
- **克莱尔出现条件**:在街机模式里,利用“神佑擂台”中任意一位女性原创角色通关即可。
- **尤菲出现条件**:在街机模式中,利用克劳德通关即可。
- **文森特出现条件**:在街机模式中,利用迪芙通关即可。
- **渣古斯出现条件**:在街机模式中,将有关“FF7”的所有角色通关即可。

招式注释

上:上段攻击
下:下段攻击
必:必杀技
G:防御
J:需注意出招时机

责编/PERFECT

必杀技『神枪』会让你体会到杀人拳法的恐怖——李书文

连续技	输入方式
冲锤	上
转身打掌	上,上,上,上
向锤扫腿	上,下
锤腿升锤	上,下,上
锤腿跪膝	上,下,下
铁山靠	上+下
降龙	上+下+必
激降龙	按住上+下+必
猛虎硬爬山	上+必
闯步	上+必之后摇杆拉→或←
爬山降锤	上+必,上,上
地扫腿	下或下+必
地扫天锤	下,上
地扫跪膝	下,下
虎扑	G+上
暗胫	G+上,放开G
前扫腿	G+下
天脚	G+上+必
圈抱掌	摇杆 1/4 圈+上
体当	处于高处时上+下
崩锤	站立途中按上
翻身缠丝	站立途中按下
里门顶肘	站立途中按上+下
伏虎打开	步行中按上,上
伏虎倒击打掌	步行中按上,上,上
伏虎击壁靠	步行中上,上,G,上
左端脚	走动中按上
连环腿	走动中按上,上
滑扫腿	走动中按下

连续技	输入方式
穿疾步	走动中上+下
铁山靠	走动中按G,上
穿弓腿	踏前中按下,上
腓袭脚	踏前中按下,下
跃扫翼顶	踏前中按下,下,上
体崩	踏前中按下,必
崩身打掌	踏前中下,必,上
投技	**输入方式**
大缠崩锤	面向敌人正面时按上+下+G
进步里胯	面向敌人正面时按上+下+G,按住上
鹞子栽肩	面向敌人左方时上+下+G
六大开胯	面向敌人右方时上+下+G
激山靠	面向敌人背面时上+下+G
贴山靠	摇杆转一圈按上+下+G
必杀技	**输入方式**
神枪	必
神枪二段	必,必
天神击枪	按住必时按上
地神击枪	按住必时按下
命破神枪	按住必
降下枪	跳跃中按必
旋风枪	摇杆一周后按必
打开	必杀技槽没有后按必
打开川掌	必杀技槽没有后按必,上
JUST FRAME 技	**输入方式**
闯步铁山靠	上+必之后,摇杆拉→或←,J上
圈抱顶肘	摇杆转 1/4 圈+上,J上
伏虎攻幻靠	步行中按上,上途中将摇杆拉→或←,J上
扫翼顶	蹲下时按下,J下
崩身幻山靠	踏前中下,必,摇杆拉→或←,J上

手里剑和鞘中的利刃就好象是我的左右手——佐助

连续技	输入方式
剑击	上
连击斩	上,上,上
连击旋脚	上,上,下
酷连刃	上,上,上,下,上
弧连升	上+下
双弧升	上+下,上+下
双弧斩	上+下,上+下,上
地击斩	上+必
击斩登龙	上+必,上
斧刃脚	下
斧刃落踵脚	下,上,上
地闪	下+必
地闪突	下+必,下
枝折	G+上
沙尘	G+下
登脚	G+上+必
兜割	G+下+必
双弧阵	G+下,上
空斩脚	走动中按G,上
独乐之舞	摇杆转动一周按上或下
颚打·左	摇杆向右转 1/4 圈+上
颚打·右	摇杆向左转 1/4 圈+上
独饭钢	处于高处时上+下
倒跳脚	踏前中按下,上
倒扫腿	踏前中按下,下
砂烟	踏前中按下,下,上
登龙斩	站立途中按上
祈念斩	蹲下时按上,上,上

连续技	输入方式
沟打	步行中按上
弁庆打	步行中按下
水蜘蛛	步行中按下,下
连面斩	走动中按上,上,上
滑蹴	走动按下
落踵	走动中按上+下
投技	**输入方式**
登龙落膝	面向敌人正面时按上+下+G
背面取	面向敌人正面时按上+下+G,按住上或下
头盖割	BACK DROP 后按 G
灭杀之杀	两次 BACK DROP 后按 G
参烈蹴	面向敌人左面时按上+下+G
火九头龙投	面向敌人右面时按上+下+G
月影投	面向敌人背面时按上+下+G
百舌鸟落	摇杆一周按上+下+G
移身之术	敌人向你攻击时上+下+必
寝	上+下+必(必杀技槽回复)
必杀技	**输入方式**
手里剑	必
螺旋大手里剑	按住必
燕落	必,上
MAKIBISHI	必,下
瞬动击	走动中按必
烟幕	跳跃中按必
地击斩	必杀技槽没有后按必
JUST FRAME 技	**输入方式**
幻地闪	上+必,击中时立即按下
连击幻龙	上,上,上途中,J上
龙升连击斗舞	按住上,J上,上,上,上,J下

幽白·投技后的追加

山东东营 马晓东

全员通用投技：近身→（←）A，有空中投的角色是幻海，阵，户愚吕（弟）三位。

下面，各角色的种种技巧，均须在投技成功后施展。

■浦饭幽助①→A 或 A(B)连打②→→＞↓↓A③↓↘→A(B)，可先聚个一个大的④对手在角落时→↓→A(超杀)

■桑原和真①视距离远近，↓↑A(B、C)②↓↓A(B)③↓↘→A④→A 或↓↓→A(超杀)

■飞影①→A 或空中→A②A＋B③空中↓↘→A(B)

■藏马①→A＞（视距离远近）↓↓A(B、C)②→→A＋B③↓↘→A④对手在角落时↓↑A(B)

■幻海①→A 或 A(B) 连打②→→A③↓↑A(B) 或空中↓↑A(B) ④↓↘→A(B)，同浦饭一样⑤对手在角落时，→↓→A(超杀) ⑥对手在角落时，可连续使用空投技（→A)，直到对手死亡。

■阵①→A 或↓A②↓↘→B③↓↑A(B) 或空中↓↑A(B)，威力大一些。

■酎①→A 或 A(B) 连打②↓↓A(B) 或空中↓↓A(B)③↓↘→A，同浦饭一样④↓↘→↗A(超杀)后，对手落地前：①空中 A 或 A(B)连打②↓↓A(B)③↓↘→A

■仙水①→A②↓↓A(B)③↓↘→B(C)

■树①→A②↓↘→A(B)③空中↓↓A(B)

■户愚吕(兄)
①→A＞(视距离远近)
↓↓A(B)
②A＋B
③↓↘→A(B)
④→→＞↓↓→C 后
→↓→↓A(超杀)

■户愚吕(弟)
①→A(B)
②A＋B
③空投后↓↓A(B)或
↘→A(B)
④↓↓A
⑤↓↘→A(B)



绘图 朱卫强

游戏中各角色受到连击后，会气绝。气绝时间长短为：头上出现“小扑”浦饭的宠物（寄生兽）为最短，出现“星星”为中，出现蝙蝠状的飞影为最长。

虽然我现在有了土星和索尼，MD 也被我卖掉了(因买土星钱不够)，但我仍然非常怀念这个游戏，手感这么好的游戏，次世代机上太少了……(作者请寄详细地址来)

TEKKEN3：KING 的连续投

湖北新洲 狼

下面是我对使用 KING 之连续投技的一点心得。愿与喜爱 KING 的铁拳迷共享！

下列指令中，A、B、C、D 分别代表右拳、左拳、右脚、左脚，＋为顺序按，连写为同时按，中为击中对手时。

■↘AC 或 BD 中

①A＋B＋AB 中　②A＋A＋AB 中　③CD＋AB＋ABC 中
④B＋A＋CD＋AB 中　⑤D＋B＋A＋CD＋ABCD(130%)

这套连续投需要掌握的是它的开始动作↘AC。它需要在输入↘后，作稍许停顿，再输入 AC 或(BD)。就像某些招式，在下蹲途中才能使出一样。

■↘AB 中

A＋A＋B 中、CD＋AB＋ABC 中、B＋A＋CD＋AB 中、D＋B＋A＋CD＋ABCD

这套连续投和以↘AC(或 BD)开头的差不多，仅仅是不需要↘AC 后的第一个动作

■↘AC(或 BD)中

A＋B＋AB 中、B＋A＋CD＋AB 中、D＋B＋A＋CD 中、D＋B＋A＋CD＋ABCD(115%)

此套连投指令，以我实际操作的感觉，比上面的要简单一些，更容易使出。

上面连续投的开始动作↘AC，有一个最大的毛病，就是从下面对对手进行连投，它很容易被对手破坏掉。而它的“前辈”——←→↘AC(或 BD 或 AB)，则比较容易击中。因为它输入指令后，会从侧边进行连投，攻击的同时也躲开了对手的攻击。但它的输入指令精度太高，很不容易(可以说是极难)掌握。

↓↑（或↑↓）AC 这个指令很容易，很轻松地实现←→↘AB 的开始动作，但是它在击中后只能连接↘AB 击中后的投技。它同←→↘AB 略有不同的是：它是主动避开对手进行攻击，闪避的同时比单纯↑↓AC 闪避动作距离更长。要注意的是，用↓↑AC 击中对手后，有时从对手的肋下穿过抓住对手，它实际已完成了②A＋B＋AB 的动作，这时就要开始从③CD＋AB＋ABC 连接。

最后，希望 KING 的迷家心动起来，手痛起来！

站在身后的同志们

江苏昆山 王伊浩

机台前，当你轻松愉快，看着 Hit 数不断上升，疯狂摧残电脑；或昏天黑地，与对手大战三百回合，大获全胜(败)，周围传来“啊、咦、呜、哎、喔”各种声响时，多数不会被吓着，可能还会为气氛所动，超水平发挥也说不定。但谁又注意过这些站在身后的同志们呢?FTG 发展至今已是游戏中的绝对主流，暂且不论其对抗性，多变性所带来的吸引力，**就可观赏性来说，FTG 比任何类型的游戏都更需要观众，不夸张的说观众是推动格斗游戏发展和玩者水平提高的重要环节。**(格斗游戏 = 相关节目 + 玩者 + 观众)

玩者与观者的界限是很模糊的，没有哪位世外高人敢打包票说只玩不看的，别忘了想要大展拳脚可无奈 1P、2P 均被占领时的等待。其实从看到玩是条必由之路，高打在未成为高打之前仔细观看是必修课。或许你只是出于好奇在某 FTG 机台前驻足，但当你见到各武林高手玩《街霸》太阳乱飞，攻防间密不透风；玩《侍魂》即使用“剑圣”也能制造二十连胜的奇迹；玩《拳皇》逼得对手无地自容；玩《铁拳》令对手在空中飘飘荡荡……此时，青少年那不安定的根性促使热血格斗家的本能全面爆发，好胜心立下了“他们能做到的我也能做到”的誓言，于是——又一个高打诞生了!(笔者是因为数年前见到一位单用右手操作——姆指与食指握杆，其余手指按键——也具有中段实力的奇男子，才引发了潜在能力的)即使是个不大不小的高手，也会时常在玩机者与观看者之间游移。就如其款游戏已难逢对手，便会转作“××求败”状，穿梭于各大机房，四处观察，寻觅高人，终有一朝被“×方不败”完全压制，又变回疯狂街机仔，苦苦痴恋(练)。之后又会经历一个个玩玩看看、看看玩玩的循环，在这些循环中成长起来。

“观棋不语真君子”，这句老话在电玩格斗界是不成立的。有时就算出于礼貌也要出出声。辟如一场战斗结束叫声好，不光对胜者，对败者也是种鼓励；对于像华丽的连续技、意料不到的反击等上佳的表演就无需吝啬“漂亮!”之类的赞美辞了；在大好形势下却以一招惜败，在“唉…”的叹惋声后，也有必要说上几句“可惜!”、“本来你能赢的”等安慰的话。至于作为旁观者是否要自言自语讲论一番，或对弱者指点一二，就全凭了人喜欢了，两位玩者正全神惯注，未必听得见你在说什么，只要不大声怪叫，他们一般不会注意，充其量只觉得身后挺热闹的。根据立场，大喜大悲。这种氛围下不作声，装 Cool 啊?!当然，不是什么话都能说，“太臭了”……这等讥讽败者和玩者失误的禁语十分刺耳，容易制造紧张气氛，说不定会引发游戏之外的“真人快打”。从心理学角度分析，嘲笑败者也间接贬低了胜者，“难道我就只能赢初学者吗?”各界对电子游戏的众多批评中就有“玩电子游戏的都是些不务正业，没有修养的人”之谬论，大有“近朱者赤，近墨者黑”之势(就差没直接说是“流×”了)，所以做个文明观众是何等重要。



街机百态众生相

当旁观者的目的主要是为了学习，(大概是)从高手和“低脚”处均能学到些东西，经验 & 教训。要说观者最想实行拿来主义的恐怕就是赏心悦目，威力强劲的连续技了，这是高打的速成之法。观者在学习过程中提高自身的同时，自然而然成了传播者，对于悟性较高的电玩格斗家，就算只听人说个大概便能使出类似的强力连技；再者，把连技或战术往《电软》投份稿，那就尤如广告里说的“我只将秘密告诉他，谁知一传十，十传百，成了全国皆知的秘密……”或许你会为某位玩友的高超技巧所折服，但没过多久，在你身后发出惊叹之声的可能就是他。

好了，不要为击败某人而沾沾自喜，回过头来，这些同志们中或许才有你宿命的对手……

关于 97 讨论了不少，我想说如果对手识破了你的连续技套路，你必须将发招的次序或方式改变一下，以给对手出奇不意的打击。

~KOF 人物实战法杂谈(按人物投稿欢迎)~■97 玛丽:

1,基本连续技:跳重脚 > 近重拳 > →A > 指令投/(M 野玫瑰 >玛丽绞杀)

2,变招:

①连续技中的→A 是不可蹲防技，因此对方在防站立重拳时基本是站防；你在立重拳时摇杆后拉蓄力，然后←→B > ←↙↓↘→B，对方就会乖乖受擒。而在他准备蹲防时，你又可使用基本连续技给予打击。

②把①中两种方法接合如下:跳重脚 > ←C(蓄力) > →A/B > ←↙↓↘→B。对方要准确防住不很容易。当然，你要准确发出也不容易。

③在 M 野玫瑰打中对手后，对手落地时若使用紧急回避可躲开你追加的垂直之箭并予以反击。若要追击对手，先得了解攻击闪避与紧急回避性能之差异：两者在躲避时均为除投技外全身无敌，但在恢复正常状态时攻击闪避可防御，紧急回避则不能。可将追击方法变为:M 版玫瑰结束时向前冲，对手倒地回避起身时正是机会。

④←↙↓↘→A/C 这个不可防御技威力不容小觑，在跳跃重脚后、站立重拳后、下蹲重脚后、超重击后、跑动中……只要你能接的地方都乱接一气，对方定会被你打得乱跳。

江苏镇江 CLARK H

在家玩ZERO

少年系列不传之秘(一)~BY:天津 老肥



大家都知道，CAPCOM 的格斗游戏以简单易上手为制作原则之一。就拿 ZERO 系列来说，这个新老（玩家）皆宜的作品，便是典型的平凡＋深奥之作。说它平凡，格斗双方完全可以按“你气儿我刺儿，你跳我剪”的模式来玩，一不留神，还可发个超杀或 OC 什么的。

然而，仅此而已？

看到有玩友投稿研究 OC，很受感动。虽然由于基板高价的缘故，ZERO2 的普及率并不高，但当次世代普及后，该游戏已成为好友们在家中相互切磋的良作（这倒有些类似大家在街机厅中非要对打 KOF 系列一样）。

我想对 ZERO2 中的一些基本知识进行一个回顾，希望大家能够结合电软 96 版《格斗天书》加以深刻再认识。

街霸中的连续技，典型的要算红白狗（天语/即隆＆肯）的跳重拳＞蹲重拳＞气功拳，但问题在于我们如何能够每发必应，当然，这在街机上十分容易发出，但到了手柄上呢？跳重拳＞蹲重拳人人都会发，但蹲重拳＞气功拳就需要练习，掌握巧劲儿才行。蹲重拳后，顺势↘→，然后松开拳键，则 2HIT 成功。

跳重脚＞蹲中脚＞气功拳，只需↗重 K＞↙(按住)中 K（接着立即松开中 K 而去按住重 P)＞↓↘→松开重 P，则 3HIT 成功。如果大家固执地采用↗重 K＞↙中 K＞↓↘→重 P，则非常难以成功。

如果大家能熟练运用这种三段技，街霸入门矣。

PS 玩家都打过《街霸 EX》，那里面的连续技如何？超杀接超杀，硬派？硬派。然而那里面的连续技都逃不出 ZERO 早已定义的框框。我们再来谈谈 ZERO2 中的含超杀连技的出法。下举二例：

跳重拳＞蹲重拳＞升龙裂破，↗重 P＞↓（重 P 按住）↘→↓↘→重 P 松开即可。这里面第二式的↓↘→↓↘→指令要像通常单独发出时那般一气呵成，只不过，在第一个“↓↘→”的过程中点一下拳键罢了。

跳重脚＞蹲中脚＞升龙裂破，↗K＞↓(点一下中 K 键)↘→↓↘→重 P 即可。道理同上。换句话说，三招我们按两招来发。对于此技，我们只须在发“跳重脚＞升龙裂破”的过程中，当输入↓↘→↓↘→重 P 时，将中脚与下加线的箭头同时按下，即可达成。

推而广之，凡是有↓↘→↓↘→系超杀的角色，都可结合“下蹲中(轻)技”来轻松发出包含超杀在内的连续技。如 BIRDY，跳跃中↓＋重 P＞↓(点一下轻 K 键)↘→↓↘→P，即可“连”成大技，只不过，如果对手反应快速，是能够打回伯迪的超杀的。因为，请注意，BIRDY 的轻脚给对手的硬直时间少于隆肯的中脚，这招只是发得非常之连惯，但不是真正的连续技。(编者注/本作中，各角色均拥有一套可以接上 SC 的连技，它们对玩家的操作要求很高)。

能像上面举例这样发连续技的，尚有苏杜姆、萨卡特、阿顿等多位。其实，这正是用大技来 CANCEL(抵消)前式轻技的表现，属于利用对手硬直的连续技。一般对人战时，这种三段技中的前两段不太容易连上，通常只要能利用起后两段即可(下蹲中脚＞必(超)杀这种套路更为保险些)。

再推广之，像街霸 EX 系列，包括 ARIKA 最新推出的那个格斗《FIGHT LAYER》，可能都逃不出 CAPCOM 对连续技的定义，对于这类游戏，大家只管用老办法，即可在短期内上手(至于蓄力型角色，则仍有办法连接大招)。

大家有没有发现，玩 ZERO2 时，许多朋友经常是左手猛烈摇搓手柄十字键，有时确实在不经意间发出各式各样的连技，但过后你问他怎么发的，他可能会说“我也不知道”。你让他再表演一遍，他却不能一次发出了。

近日笔者重新拜读了特工黄编写的《格斗天书》，受益仍觉匪浅，写下此文，谨表谢意！现在 PS 版 ZERO3 推出了，大家不妨将难度调到最高，使用街机摇杆进行全角色训练，尤其是蓄力系（如 BIRDY、纳什）和大回转系角色（如苏杜姆、老苏)，以体验街霸之无穷魅力(ZERO3 据说拥有街霸横空出世以来的所有角色)。

对了，最后向土星机主提供一个通俗瞬狱杀手柄键位：将 Y 键设定为轻脚（将中拳挪至 A 键），发招前将右手拇指横过来以便全部盖住三个灰键，那么，便可以非常方便地于任意时间让对手见“天”。^_^

天语/没想到大家对卡普空游戏研究得愈发透彻起来了，想必玩家愈加以研究，就愈会惊叹于这位格斗大师在招式平衡方面的造诣。下期将有更深层次的讨论，也许会使新老朋友为之一振。



卡普空系连续技，必知方能必杀。

98部分连续技 霸王塾

高打乐园——街机仔之天堂

四川资阳 戏虫
哈尔滨 韩睿

■山崎龙二："踢砂"分为了用轻脚使出的"淬火"的用重脚使出的"砂"两种，前者为2HIT且第二段为中段技，后者虽能使对方产生一段防御不能时间，但无法向前作那样无限"踢"下去。（人物简介和部分连续技由哈尔滨韩睿提供）

①跳前D(C)>C>（踢砂>蛇使中段）/（制裁之匕首）/（蛇使上or中or下段）/任一超杀

②踢砂>蛇使取消>前冲>C>踢砂>近(→↘↓↙←×2)A/C

③跳前D>蹲A×1~2>蛇使(中/下)/断头台

④（对手于版边）踢砂>蛇使取消>前冲>C>(→↘↓↙←×2)A/C

⑤跳D>站C>打刺(→A)>蛇拳

■玛丽：指令投的出法改变但投掷距离不变，判定快，指令到位（→↘↓↙←→）即刻捉住对手。空中防御时可用↓↘→A/B/C/D迷惑对方。超杀野玫瑰威力低，不能追打。

①跳前D>C>（近→↘↓↙←→A/C）/（←蓄→B/D>↓↘→B/D）/（→↓↘B/D）×2/任一超杀

②跳前D>C>→A>①中第三段的任意一式

③跳前D>D>→B

④↓↙←D>(→↓↘B/D)×2/(↓↘→↓↙←A/C)

⑤跳D(逆向攻击)>蹲A>站C>玛丽绞杀(→↓↘B)×2

■比利（正面）：与前作不同点在于"强袭飞翔棍"增加了先将对手浮空而后追击的判定。"火焰三节棍"会将对手击倒而不会有被反击的危险。

①A>旋风棍　　②C>集点旋风棍

③跳前D>蹲B>B>大回旋蹴

④跳前D>蹲C>（三节棍中段打>火炎三节棍中段打）/旋圆杀棍/大旋风/（重强袭飞翔棍>大回旋蹴）

⑤跳D(逆向)>蹲C>超火炎旋风棍

⑥(自已于版边)跳D(逆向)>重强袭飞翔棍>旋风棍/任一超杀

⑦(EX模式)跳前D>蹲C>重强袭飞翔棍>MAX超火炎旋风棍

■八神庵：（天语/此人在98上级者手中的对战胜率仍然很高）新技"抓节"速度快，且出招前有一段向后移动的转向动作，可用作躲避对手的攻击，且在此技击中对手后立即以轻"葵花"CANCEL可构成连击。超杀"八酒杯"MAX版可在远距离使出后以屑风失败动作CANCEL对手的防御而成为防御不能技。

①爪节(→↓↘B/D)>葵花(↓↙←A)×3

②(对手在版边)百合折(跳跃←B)>站B>屑风>下蹲A>屑风>前冲C>梦弹(1HIT)>八稚女

③跳前D>C>琴月阴/暗钩手/葵花/鬼烧/八稚女/[梦弹(1HIT)>↓↘→C(只能C键)/葵花/八稚女]

④跳前D/百合折>蹲B>蹲A>梦弹>葵花/鬼烧/暗钩手/八稚女

⑤屑风>葵花/八稚女/（梦弹>暗钩手/葵花/八稚女）

⑥百合折>（B>梦弹>暗钩手/葵花/八稚女）/（A>C>梦弹>八稚女）

■麦卓：普通技较弱，取消了96中霸道的站立吹飞攻击，增加了飞行道具（↓↘→↓↙←A/C），幻觉手（↓↘→B/D）较薇思要慢。突进技（↓↘→A/C）非常好用，可躲过下段攻击。

①跳D>C>任何招

②跳B(2HIT)>站B(2HIT)>(↓↙←A)×3

③跳前B>蹲B>蹲A>→B/(↓↙←A/C)可三次/(→↓↘A/C)

④跳B>站B>天堂之门/(↓↘→×2A)/(→↓↘A/C)/(↓↙←A/B/C/D)

■薇思：实为98中最过分的角色，这样说一点都不过分。超长攻击距离的立B和立C及对空性极强的蹲C构成了一个绝对坚固的堡垒以阻止敌方入侵。除此之外她的近身战术堪称一流，攻击力强大的指令投（近身←↙↓↘→A/C）及其追加技（↓↘→A）或为可使局面瞬间逆转的必要手段。

①跳C(逆向)>C>（近身←↙↓↘→A/C>↓↘→A/C)/(↓↙←A/C>↓↘→A/C)/(近身←↙↓↘→A/C)/(近身←↙↓↘→×2B/D)

②跳B>蹲A>（近身←↙↓↘→A/C>↓↘→A/C)/(↓↙←A/C>↓↘→A/C)

③跳B>B>(→A>←↙↓↘→B/D)/(近身←↙↓↘→×2B/D)

④跳C>C>魔式攻击(→A)>←↙↓↘→B/D

⑤跳B>蹲B(1~2次)>蹲A>↓↙←A(只能A)>↓↘→A/C

⑥蹲B×2(POW MAX态)>↓↙←A(仅A)>空中超重击

⑦近立D>①式最后一段的四式之一

编者按/感谢四川资阳"戏虫"的来信，感谢所有支持本栏的朋友们。由于大家的支持，后面的技巧将愈发的权威和实用。本栏对投稿格式没有任何要求，只要你写的明白，研得透彻即可。

电软霸王塾，内含广大街机仔之心血。

98 部分连续技

高打乐园™：真正街机仔发言

四川资阳 戏虫　哈尔滨 韩睿

■哈迪兰：紧急回避的速度异常快，且距离远，各种普通技出招快；飞行道具的攻击范围大(可形成一面墙？！)且在使出后输入←↙↓↘→B 可令其变为防御不能技，阴险得很！超杀“最后的闪光”被防御后破绽极大，应慎用。

①跳 D＞D(或蹲 A/C)＞月光锯(↓蓄↑A/C)/颈部错位(↓蓄↑B/D)/(↓↘→↓↘→A/C)/(↓↙←↙↓↘→B/D)

②(双方均在版边)除草者(←蓄→A/C)＞(前冲＞下蹲＞→B＞↓↙←↙↓↘→B/D)/(↓蓄↑只能 D)/(↓↙←↙↓↘→B)/D)/(↓↘→↓↘→A/C)

③跳 C＞蹲 A＞闪光拳(近身→↘↓↙←C)

④跳 D＞D＞→B＞↓↙←↙↓↘→B/D

■草雉柴舟：加入许多新必杀技，95 中机动力非常高的他在本作中毫不逊色。“铊车”性能同京的胧车相似，不过第一击是在地面上击出的。“神悬”的速度明显减慢，常态下不能抵消普通技。焱重(↓↙←A/C 输入两次)可令对手浮空。鬼烧的无敌时间长且出招快。

①跳 D＞C＞鬼烧/(↓↘→A/C)/(→↓↘B/D)/(↓↙←A/C＞→↓↘只能 A)/[→A＞(→↓↘A/C)/(↓↘→A/C)/(→↓↘B/D)/(↓↙←A/C＞→↓↘只能 A)/大蛇雉(↓↙←↙↓↘→A/C)/(↓↘→↓↘→A/C)]

②跳 D(逆)＞蹲 B＞站 C＞铊车(→↓↘B/D)

③(对手版边)跳 D＞站 C(2HIT)＞焱重＞轻鬼烧

④跳 D＞蹲 B＞C＞①式最后一段[]内的技巧

■坂崎琢磨：翔乱脚(←↙↓↘→B/D)为移动指令投；飞燕疾风脚将对手击飞后仍可做空中追打。新技“猛虎无赖岩”(↓↙←A/C)可作反击使用(只限中上段攻击)。

①空中 C/D＞C/蹲 C＞(↓↘→A/C)/(→←→A/C)/(↓↘→↘↓↙←A/C)

②空中 C/D＞↙C(顺势蓄力)＞↙蓄→B/D＞任意键/空中任意键/(↓↙←A/C)/(↓↘→A/C)/(→←→A/C)

③空中 C/D＞C＞→A＞(↓↘→A/C)/(↓↘→↘↓↙←A/C)

④空中逆向 D＞蹲 B＞蹲 A＞A/B/(↓↙←A/C)/(②式中第三＞第四段)/龙虎乱舞

■哈维.D：本人以速攻和近身战为主，尽量与对手拉近距离对你比较有利。“R.S.D”(↓↘→A/C)攻击距离长，但有破绽，易遭如“八稚女”类的超杀反击。近身防御破坏技→↓↘A/C 可配合普通技成为连续技。↓↙←A/C 这招可连续输入两次，第二次攻击按 A 为中段攻击，按 C 则为下段攻击，极其阴险，并且在出招时有一小段无知时间。超杀“D.疯狂”出招快可抵消普通技成为强力连续。

①跳 C＞(C 或蹲下 C/D)＞(↓↘→A/C)/(↓↘→B/D)/D.疯狂(↓↙←↙↓↘→A/C)

②跳 C＞C＞→A＞(↓↘→A/C)/D.疯狂

③蹲 A(1～3 次)＞(↓↘→只能 B)/D.疯狂

④↓↓A/C 后 D＞近身→↓↘A/C＞空中任意键/任意键/↓↘→只能 A/(↓↘→B/D)/D.疯狂/↓↘→↓↘→A/C

⑤↓↓A/C 后逆向 B＞C＞近身→↓↘A/C＞↓↘→↓↘→A/C

⑥蹲下 B×6＞蹲 A＞D.疯狂

■拜仁：庞大的体形代表着强大的攻击力，但此人的技巧性更强。空中↓↘→A/C 是克敌制胜的主要武器。

①跳 C＞C＞(←↙↓↘→A/C)/(↓↘→×2A/C)/(↓↙→A/C 后及其相应的连续输入指令，共三种)

②空中逆向↓↘→A/C＞(C＞←↙↓↘→A/C)/(C，1HIT＞↓↙←A/C 及其相应指令)/(C＞↓↘→↓↘→A/C)

■洛奇：特殊技“灌篮”(空中↓A)可用小跳跃使用，效果同中段技一样。多种位置的定点投球技(↓↓任意键)作为截击对手的手段相当好用。以速度极快的移动技(↓↘→B/D)可迷惑对手，他拥有比指令投更出色的普通投技(近身→D)，令对手心烦气燥。超杀“幸运弹跳”(↓↘→↓↘→A/C)出招迅速，对空 100%命中。一句话，狙击是他的战斗方式。

①跳 D＞C＞(↓↙←B/D)/(→↓↘B/D)/[→B＞(↓↙←B/D)/(→↓↘B/D)/(↓↘→×2A/C)/(↓↘→×2B/D)]

②↓↘→A/C 近距离击中后＞蹲 A/立 B＞(C＞↓↙←B/D)/(C＞→↓↘B/D)

③↓↓任意键(近距离击中后)＞C＞(→B＞↓↘→↓↘→A/C)/(→↓↘B/D)/(↓↙←B/D)

④跳 D＞C＞→B＞(↓↙←B/D)/(→↓↘B/D)



电子游戏原画设定3

《电子游戏原画设定》系列丛书上市以来，受到广大读者的欢迎，许多读者来电或来信询问，并提出了许多宝贵意见。为满足广大读者的需求，我们将于99年2月底出版发行《电子游戏原画设定3》。

本书更加系统、全面地介绍电子游戏爱好者熟悉并喜爱的著名游戏的原画，书中的内容都是以前没有介绍过的，每个人物背景资料及特点都有详细的解说。书中包含彩色、黑白和原创素描画千余幅，并配有大量的文字介绍，图文并茂，适合电子游戏及美术爱好者欣赏和收藏。

本书定价：25元，16开本，224页。其中彩色32页，用进口铜版纸；黑白192页，用进口胶版纸精印。

邮购办法：

①每册书另加挂号费1元，邮费免收

②到当地邮局汇款至北京市朝阳区甜水园北里16号楼图书批发市场130号北京春城社

联系人：薄国庆　邮编：100026

电话：(010)65060008-130　(0)1391355219

STRIKERS 1945 之"葵花宝典"Ⅱ

文/东北林业大学　徐家刚　责编/天师

我的最高分是 168 万，那次一轮后得分为 95 万，若按我一轮最高分 100 多万算，则可达 170 多万，但如何到 230 万，我只能做几点假设：我得分在于吃金块多吃 2000 分的，多打些飞机，我的点子弹速度只能算一般，若子弹速度很快，敌方小飞机出的多，一批四个或五个 2000～2500 分，若一关多出五六批，则每关也能多一万多分，从第一轮第 6 关到第 8 关不一定能得这么多，按一轮可多得 8 万分，两轮可多得 16 万，加起来也只有 19 万分，这样还远远不够。我所知道的还有一种得分方法，那就是游戏中隐藏的宝物，唯一的一次，也是我偶然遇到的，那是在火车道那关，送雷的火车出来之前，在火车道（屏幕右下方）竟又出来一辆火车，出于好奇我没有开火，到它快消失到幕外时，我才开火，结果给了 POW，加了 4000 分，至于如何出来的我不清楚。关于感想，我就说这些，最后再给出 1945 的评定指标。谨作抛砖引玉之用。



1945(ARC)封神
●一周目 ALL:1006600
●二周目 ALL:1685800

↑破此纪录者，请来信。
将获最终称号（封神）。

1 我的前四关单关最高分：

●飞艇一关：13 万多●舰船一关：12 万多
●火车一关：14 万多●机场一关：122500
●我的前四关最高总分：509000（天语/你！？）

2 一周目最高分：●1006600

3 战绩统计：

一周目过后，电脑给出你的战绩，注意一下每关所花费的时间和击落的敌机数。

4 二周目总分：

●2－7　梅塞施米特 BF-109　1520000
●ALL　P51　1685800

又及：增刊上说通关画面是三种，我只知有普通及全是金牌的，不知第三种是怎么回事？天语/显然是连币通关后飞行员戴着眼镜不告诉你资料的通关画面！可本人只能用 4 机打出全金牌（除 51 和喷火）。

	动力	蓄前力	蓄后力	爆弹力	综合力	实力
P－38	7.5	8.5	9.0	9.0	33.5	5
P－51	8.5	7.5	7.5	9.5	33.0	6
喷火	8.0	8.5	9.0	8.5	34.0	4
梅 109	8.5	8.5	10.	8.5	35.5	2
ZERO	8.5	9.5	8.5	8.0	34.5	3
震电	10	8.5	9.5	9.5	37.5	1

制表：西安自强东路中架村与天师对战每局都 PERGECT 的甘霖

甘霖简介：卡普空绝对支持者，古老的街霸Ⅱ用西班牙的巴洛克翻版后 1106700 分，也不知是高还是低。

天语/SHINDEN 的优点在于：蓄力时间长告诉你"小飞机"放出去后作用明显，吃三个 POW 的蓄力枪封锁前、左、右三向，其火力之顽强，世所罕见（蓄力枪快消失到屏幕外时所发出的效果音便说明了这点）：当三向蓄力枪埋到大型物当中时，特别是小飞机一边向前突飞，大型物一边向后退，当二者相对速度为 0 的时候，三架小飞机组成的蓄力火力完全发挥——攻无不克战无不胜无坚不催！其一击必杀 BOMB 理应近距施展，如能灵活配合 SHINDEN 的超速度——嘿！通常不放保时，小天天能用三 POW 震旦以 1 分 43 秒打通 1－8。极自负成绩是 1 分 41 秒（绝不放宝，欢迎挑战），"省时关键"在于一个三向蓄力枪给出去，哪里还用在乎老怪是如何如何凶恶？统统让他们老人家还来不及发射第二波子弹便已经完蛋！如那一关的送 BOMB 者、送 POW 者、最终三个老怪，都是如此。这样我们能体会到"节奏"、"准确"以及"有力"带给打击者（STRIKERS）的莫大愉悦。

如何能在二周目称雄，则是另一回事。SHINDEN J7，编者的最好成绩是 2－4。1945 二代中，本人对此机感情淡漠，而 Ki－84 则可说是非常地好用，首打（顶级难度）即 50 多万。二代请容今后讨论（家用版为何脱销？）。

关于 1945 系列

日本　彩京

如今被称为名作的 STG，大部分的型态都是以看起来命中率极小的自机来闪躲敌人缓慢发射过来的众多子弹。我并非说这样的作品不好，其实这都是我们自己喜欢才去玩的。不过这样的作品只是一种讲求"闪避"的 STG，而非"射击"的 STG。

射击是将原本的空战加以游戏化。而所谓的空战是指在敌人发射子弹之**前**将其打倒；以闪避敌人子弹为前提的战争，即使有千百条命也不够。最近的射击游戏人气之所以会降低，我想其中的原因之一，是因为缺少那种空战的节奏感吧！

于是 1945 出来站出来亮相了。以最近的游戏来看，它的外观确实是有些朴实。自机的攻击方式有些保守，自机也有着很确实的"被击中"判定。敌弹的速度又快，连续打倒敌人却没有奖励，而想吃金块又有双频率闪光点在干扰。不过，这样反而能够具体地表现出真实的空战和刺激。

与其将注意力全部集中在躲敌弹的攻击，不如让玩家实际体验到与敌人一决生死的压迫感及打落敌机的爽快感上。

1945就属于这种射击游戏。

天语/拔群的射击感觉。第一次看到此文时竟有些感动。确实，1945 在游戏开始后的每时每刻都必须踩着非常严格的节奏来进行规避、射击、蓄力、再射击。贵在节奏而妙在节奏，每架飞机在每一关都有固定的飞行路线和蓄力打法，然而想体会节奏，有时就得舍弃分数……



圆桌武士 这里是“封神榜”!你要不要试试?

卡普空 1992 年出品之 ACT

本人的“圣剑三国”分数为 4527200。这些游戏看似较老,但有些老游戏至今仍魅力无穷,《圆桌武士》就是经典之作。说实话,我真正玩此游戏不到四个月,是新手。一般说,一币通关可在家 50 万上下,但我计算单打最高得分应在 62 万以上,现正向目标努力。各位前辈:你们在游戏过程中是否偶尔发现有时放保险震死或用马撞死甚或踩死敌人时会出现连击的分数呢?然而为什么有时这样做却无连分呢?很少有人细想过是为什么吧?再玩一遍吧!当你终于想通获取高分的终极方案时,希望你向我的得分作一次挑战,希望你能战胜我。(天语/可见设立此栏的目的达到了一半。大家仔细想想,破此纪录者来封信,天师还会封神的)

■天师:本人是长春一位玩友,现读初三(九十中)。对其他游戏我不敢自夸,但对彩一极为自负。自贵刊增刊登出彩一最高纪录时,便已一忍再忍,可贵刊竟多次提级此分数!!故实再忍无可忍,请恕自报家门了!

●天外:6 级难度,二周目 ALL,一周目一雷不放,右为本人一年前巅峰状态时分数,现虽技术有所下降,但仍每次打到 170 万以上●独眼龙:1440000,6 难,二周目 ALL。其他飞机均翻版!希望国内各彩京迷挑战。(天语/这就对了嘛。此作我又练了练,天外已能剩人翻版,152 万,首轮只在第 6 关放一雷(给老怪的两位护法而已,此处本人不用定位打法),第二轮感觉最好打的是各关老怪(每关中途却麻烦)。分数牛,一方面,你能所有飞机翻版,编者佩服有加。朋友们,下期道场可能要释放一批成绩,欢迎投稿比武。)



■编者注:破此以“神雕”护法之纪录者,我们将以“麒麟”来维护您的纪录。

《合金弹头 2》的攻关技巧(一)

■MISSION1:打死骑骆驼的人后,用手枪向树上打,第一枪为 1200 分,以后每枪递减 100 分,可得 [(100+1200)×12]/2=6500 分,因此最好别接前两个 H。前面的车下有三个快刀手,车内还有 3 个(如果打得慢一些)。车内的第二个人用手枪点 2 枪后,用一颗 BOMB 搞定,100% 出两块肉。

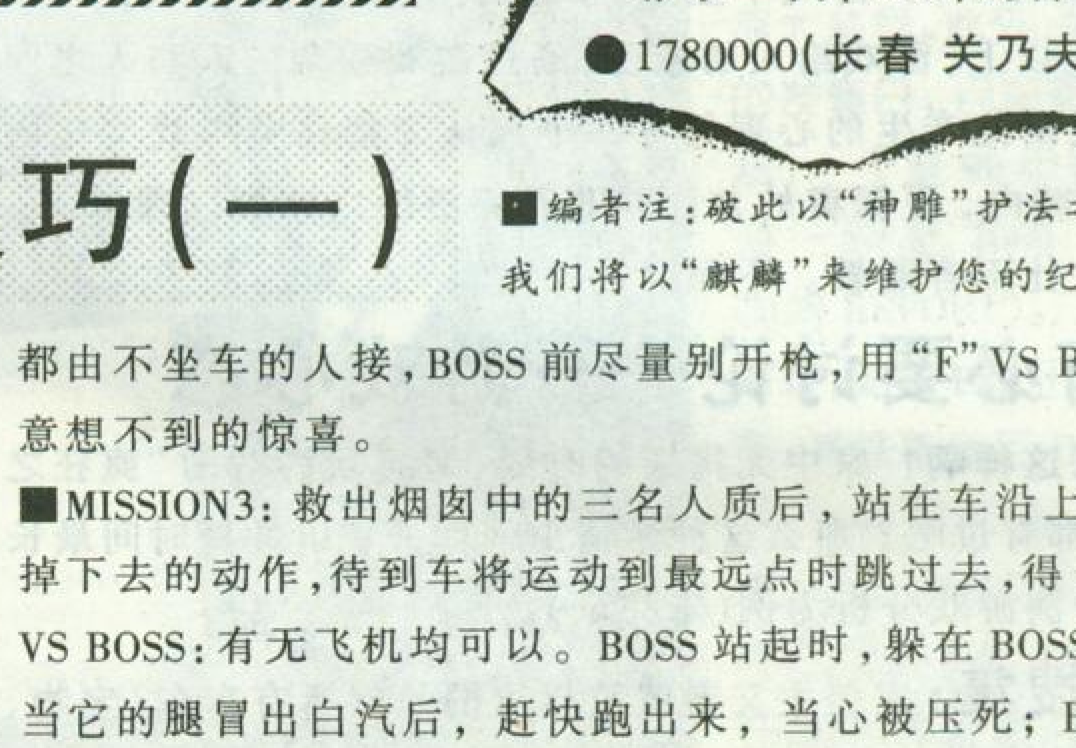
VS BOSS:若要加分,可先跳下骆驼,不要用枪打 BOSS,只打跳下来的刀手,如此便可在 50 秒及 25 秒左右等来两名送枪的人质。若只想 MISSION COMPLETE,只要跳起后 BOMB 与机枪一起按,很快 BOSS 就会被 KO。

■MISSION2:若打分不要接枪。若第一个“S”不接也可打下人质,只要站在桶沿上跳起扔 BOMB 即可得到那三名人质。2-2 的那个死人(手持 50000 分钻石的),可先用手枪对其暴点一阵,再跑上去砍两刀再接 50000 分,不过太渴的话,宝石是会被打消失的。另外注意千万不能用“F”去打可能出金蝙蝠的箱子,否则你会欲哭无泪的,不信试试便知。在此关中还有 10 颗隐藏 BOMB,在 2-2 博士与那三个木乃伊之间。好像只有双打才能接到。方法是在博士下一层,一个站在路牌处缀住画面,一个打死那两个木乃伊,然后跳到博士那一层的路牌处,下一层的人也上来,就可接到那 10 颗 BOMB 了。

VS BOSS:单打可在 BOSS 前最后一宝箱的上一层,待 BOSS 刚出来时就跳一下,但不要将摇杆下拉,以免跳出车外,此时你位于 BOSS 的“MOUTH”,但它却不发子弹,也不上窜,MISSION COMPLETE 易如反掌。若双打,建议本关 40 颗 BOMB,75 发 F 都由不坐车的人接,BOSS 前尽量别开枪,用“F”VS BOSS 会有意想不到的惊喜。

■MISSION3:救出烟囱中的三名人质后,站在车沿上,摆出要掉下去的动作,待到车将运动到最远点时跳过去,得 50000。

VS BOSS:有无飞机均可以。BOSS 站起时,躲在 BOSS 的腿下,当它的腿冒出白汽后,赶快跑出来,当心被压死;BOSS 蹲下时,若它伸出枪管,就可用飞机顶住枪管,这时 BOSS 是打不到你的。注意,其收回枪管,应即刻撤出;如果机器的难度较高,而你又没有飞机(或双打),也可以用此法。因为,BOSS 会发那种小的子弹,躲在 BOSS 腿处也会被扫打。用飞机也可在 BOSS 蹲下时在它头顶上打,但别被挂住,否则有人会死得很惨。53 秒会有小女孩送 GAS 或武器。46 秒和 37 秒左右有送武器的人质(H 或 BOMB),别太快做掉 BOSS。(蚌埠铁一中 吴旭)



←本栏支持一些通俗街机的技巧,欢迎指教。

游戏文化浅研：形式与内涵(三)

文 ROCKMAN/责编天师

天语/接上期讨论“游戏性面临挑战”。

任天堂宝刀未老，坚持走别人没走过的路，全面推出“搜集、育成、交换”的新思维且颇受好评，彻底追求游戏性的精神恰好于解释任在堂游戏品质普遍较高的的原因。人交社长豪迈发言：“DREAMCAST 将提供 21 世纪全新游戏方式”，更是令人心潮澎湃，能提前一见到“下个世纪的游戏”，不知各位有何感想？有饭野氏的“REAL SOUND”在前，仍很难想像玩游戏不用坐在屏幕前的做法。若有一天游戏忽然脱胎换骨，安于现状(？)的我们怎么看(注：“抓娃娃”机就不是常规游戏)？当然，无论形式怎么变，游戏始终是使人放权或宣泄的手段。其进化的方向是越来越为人“感知”，用制作者的话来说是：“回归游戏基本点，追求本质的趣味。”

适应时代节奏，“方便、快捷”日益被推崇，从趋势上看，游戏向简单化发展，冗长、拖沓的游戏将不被看好。抱怨游戏“食之无味”的玩友不知又有何感想？但愿到时有人能保留一辨心香，让为数不少的“游戏中坚”有驰骋的空间。

不止以上，游戏给人的感受，通过游戏强调的人与人之间的关系及由此产生的心理等等，个人认为都在“游戏文化内涵”的范畴内，更深奥的方面并非我等泛泛之辈可以理解，还望各路人仕不吝赐教。下面继续探讨。

五 有必要讨论——游戏心态

原来这样啊！ 家中无拘束的时候，通宵玩游戏的“疯狂之举”大家都有过吧？那么这种激情由何而升？以耗费时间最长的角色扮演游戏分析为例(未完全)。

1)搜集：完美主义者孜孜以求的是将所有东东(宝物、魔法、器物)尽归已有，过一把“敛财瘾”，其代价往往是要多负出几倍的时间和精力。实际上，现实主义者占到多数，一旦拥有(究极××)，别无所求——只要最好的。他们认为，在无关大碍的事情上花掉时间，不如尽早收场玩更多的游戏才是。

2)成长：从“只吃窝边草”的准勇者(兔子？)，到无所畏惧、拯救世界的超级战士，游戏者在不断循环的过程中有“自我成长”的潜意识，是现实反映到游戏的心态。呈阶梯状升而不降的能力由直观的数值表示，让人觉得“努力就有成果”的正比关系成为持续的动力，逐渐显出优势后，挑战并击败强者(BOSS)做为辛苦的补偿和鼓励也是乐趣所在。

3)剧情：好的剧本让人欲罢不能，特别在机动性高的游戏中，未知的事件、费解的谜团刺激着“要玩到底”的冲动，只有习惯于沉浸在游戏气氛中的人才知其真味。“虽然不知她在说什么，但临死时的情形一定有缠绵之语，真感人呀……呜呜…！？.”文字的绊羁好可恶！

4)解谜的快乐：“经过自己的努力终于解开一道颇费思索的难题，快意油然而升，这种快感实际上是一种创造的喜悦，对自己智慧的欣赏。”(《美学基础知识》)玩游戏不用攻略的玩友想必都以满满的自信享受由衷的快乐。

因人而异，各人爱好都不相同，可游戏总能让玩家迷恋。人们迫切希望在游戏中寻求在现实中缺乏的那一部分，因此从喜好中可看出你是哪种类型、具有哪种气质的人！判断一下吧，你喜欢带柠檬味的“心跳”系列，还是强调胸怀韬略统帅气质的游戏？

这是“精神危机”吗？近来便携机(包括名为周边配置的机体)大行其道，被看成制胜之道不可缺失的砝码。“育成”是便携机的核心。培养出注人游戏者希翼的角色是其卖点。与“自我成长”同理：把理想中的事情实现的周期缩短得到成功后的优越感，最后还能分出强弱胜负并得到“战利品”，极大刺激了游戏者的虚荣心。对“做成‘口袋类型’收到最好的效果”，设计者已有解释：容易产生“属于个人爱物”的心情。“如今我们进入了对物质观淡薄的时代，对精神的满足就愈发重要，能使人感动的游戏热销就是一个反映。”(中村雅哉)难道现在的人情关系变得冷谈、疏远了吗？并非万岱钻了空子，卖了 3000 万份的宠物蛋实质上是一个警告！？

游戏极端面。据载，一个日本演艺界人仕养鸡仔寿命最长不过“8 岁”，原来她的目标是培养出一只不健康的鸡仔，从这个过程中得到乐趣！“鸡蛋”打出“显爱心”口号卖疯之时，一开始打算这样做的人真是绝无仅有。

试问：在座哪位大侠玩格斗时是以被另人“痛欧”来搏取爽快感的？你不打算附和。再问：你会不会为自己对“极恶”的角色“情有独衷”感到不安？不管怎么说，像八神庵那种具有异端特质、丰富人格内涵的角色正大行其运。他的张狂、桀骜不驯的野性令到压抑的现代表年“向往”。另有“使坏的男子易吸引女性”之说，那只是一种精神上的寄托罢了。

游戏中频繁出现描写草菅人命的行径，更有令地球毁灭的“大手笔”，似乎都要靠这些使游戏“升华”。大量游戏用露骨的“血腥、暴力”肆意渲染，然后抛向玩家：“嗜血者”来吧！取悦你们的东西来了！？

玩生化、钟楼之类的游戏就是想体验那种从头麻到脚的感觉。观众(非实质施行者)之所以对恐惧感兴趣，是想借从头到尾睁大眼睛观看表示自己克服了恐惧来得到安心，与征服感同义。玩家愿意在游戏中用枪击爆迎面扑来的僵尸头颅，视鲜血四溅的肢体飞散为“爽快”，为什么？小男孩时常喜欢把玩具拆解(特工黄！？)弄烂，随着年龄增加，理性控制着这种“破坏欲”，永积爆发不是好事，那在游戏中较好——无人受伤。“不正常”的评价太过刻薄，没有哪个玩家想在现实中做类似的事，“危险企图”必须排除：人们不过是以瞬间的精神亢奋得到所需的酣畅淋漓的快感。但有例子可鉴，耳濡目染的程度深化后变得麻木也并非笑谈(编者注/美国一直以来，就有议员对个别游戏中的不良因素做斗争)。对此“习以为常”的玩友，切莫以趋大势为由，过分享受隐藏有弊端的刺激。

作者于文中所阐述的观点，仅供读者参考用。 *未完待续*

有必要深入讨论令玩家着迷的DVD－R和PS后继机问题

特别观察白皮书

DVD旋风

是否正在形成？（文/小刀）

目前对于PS2的性能仍是一团迷雾（SCE并未正式公布，这点请爱好者注意）。一般认为，PS2可能会使用DVD，以及可能会用N公司的最新基板，3DFX更高级的3D芯片等等。那么，就针对DVD的性能及市场来分析DC和PS2之间的利害关系吧！

DVD－R的优点在究竟在何处？

使用DVD ROM的家用机比使用CD－R的多了哪些好处呢？不外乎就是录制方式和资料容量。DVD的录制方式是DIGITAL MPEG2；而一般的CD是DIGITAL(VCD：MPEG1)。在这一方面，DVD的确占有优势，但这是就影音录制方式而言，而DC的GD也是可以采用DIGITAL MPEG2的方式录制。所以，在影像的部分差异并不大。而在容量方面，DVD最小的容量可达4.7GB，这也是使用DVD－R的家用机所会采用的最符合经济效益的DVD碟片。而DC采用的高密度CD容量仅为1GB，这个分别可说是非常地巨大。

但是，问题在于需不需要。

以耗费大量人力、物力、财力所制作的FF7而言，也只需要用到约2.5GB，更遑论其他成本远逊于FF7的软件了。对于这一点，经过询问一定范围的数家软件商，他们都不认为DVD的高容量会对游戏开发产生关键的影响。而且，要开发一片用满4.7GB的作品，恐怕只有资本极其雄厚的开发商才有可能办到，这期间不但需要大量资源，更需漫长开发时间。所以，业界名厂卡普空明确表示，1GB已足够容纳任何卡普空的游戏。实际上，到目前为止，真正超过1GB的游戏寥寥可数；而真正开发出1GB而又能好好利用的，则几乎没有。需要用到2或3张碟片的软件，只有大制作的RPG才可能做到。像PROJECT X，就使用DVD－R，它的市场能有多大，人们唯一能做的就是拭目以待。

在性能方面，DC每秒300万的POLYGON，正在挑战普通电视画面所能表达的极限。以DC的3D工作能力，就算其他厂商推出更高多边形显示率的机种，DC仍可维持好几年的优势（！？）。这是因为，300万个多边形在每秒60帧的画面推进速度下，TV上的每帧最多显示5万个，而每一个多边形，我们须用6点像素来表示（以监视器级的640×480线计算，将其所乘之积再除以5万，结果为6），以PS2能达到1200万POLYGON来估算，则显然其每个多边形需用更小更少的点像素来显示，原则上只要有更高解像度的电视，便能显示得出来，然而遗憾的是，人类肉眼已很难分辨其差异。

300万多边形如果以每称30帧来表示，3个像素即可显示一个多边形。在高清晰度电视未流行、普及之前，推出千万级多边形的机种，与DC的差别其实并不大。

眼下这个“300万”，我们也不必看得太弱小了，不要说是家用机，就算是大型机也前所未有，DC本已相对超前了一步。如果索尼还打算秉承PS时代那种将街机商的基板技术运用到家用机设计上之模式，并且还想要99年内超过“300万”，则有令人怀疑的可能性存在。以前说过，这不仅牵涉到技术问题更要考虑到成本，而根据最新的小道消息：PS2打算使用N公司的最新基板（TIME CRISIS2用的那种）来开发PS2，如果这是真的……那就没有什么好说的了。

PS2的真正发售日期……

无论主机的性能有多强，游戏的品质还是得看软件开发商能利用到其中的多少。像SS初期和末期的游戏品质，便有很大差异。此外，关于PS2的发售日，目前有两种说法：一个是99年圣诞，还有一种是2000年圣诞（IGN REPORT）。几乎可以肯定，如果PS2于99年发售，其性能必与DC相当，或各有所长但差别不大。其时PS2必须面对价格已变便宜的DC；若是在2000年发售，那么PS2将可全面超越DC，但必须再面对任天堂公司的武器——目前已被证实的、不同于64DD的机种。届时，DC的发售已超过两年，就目前软件商的态势看，无论如何，DC也应具有一个稳定的市场，该赚的都赚到了，成本压力要小得多。

从在东京的采访发现，许多日本人表示，由于SEGA是电玩界的主流之一，因此买DC是理所当然的。而许多电玩店人士也表示他们很希望能在家用玩到SEGA的街机。在他们之中，很多人都看过VF3TB的画面，大部分表示“还行”，而VR3和拉力2是他们最想在家里玩的游戏。如果史克威尔不加入DC，会不会对人们购买DC的意愿构成影响呢？有9成的人说买DC就是想玩SEGA的游戏，如果届时史氏真不加入而自己又想玩她的游戏时，顶多再买台PS2不就得了。有相当数量的人们表示，如果“梦幻之星5”在DC推出，他们一定会因此而购买主机。



●题图：两大较知名企业的老总在一次梦幻对谈后合影。SEGA＆CAPCOM，为了一个共同的目标(：在家中玩到高档游戏)而再度走到一起。/责任编辑：小天天

广告速递

北京天安游戏王国

专业(批发、零售、邮购、维修)

特价销售各类游戏(套)机送保修卡

土星 SS(原装+双手柄+电源+AV 线+直读+20 种游戏+16 倍记忆卡+加速卡)=1400 元　邮费 60 元　单机 980 元,邮费 40 元
索尼 PS(原装+双手柄+电源+AV 线+直读+20 种游戏+记忆卡+光枪)=1500 元　邮费 60 元　单机 1190 元,邮费 40 元
特别推荐:次世代电玩发烧有源音箱　298 元/对　邮费 30 元
GB 普通手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+4 节电池+30 合 1 以上合卡(任选)+专用耳机)=388 元　邮费 30 元　单机 288 元　邮费 20 元
GB 超薄手掌机(原装+手柄+电源+皮套+放大镜+2 节电池+30 合 1 以上合卡(任选)专用耳机)=428 元　邮费 30 元　单机 328 元　邮费 20 元
世嘉 MD 液晶彩色手掌机(原装+专用电源+AV 线+外接手柄+卡)=598 元　邮费 30 元　单机 518 元　邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装主机+电源+2 节原电池+专用耳机+原装彩色卡 25 合 1)=868 元　邮费 30 元　单机 710 元　邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ 型机(双制式+电源+双手柄+电源+AV 线+制转盒+视频线+卡)=170 元　邮费 30 元　单机 135 元　邮费 20 元
北京总代理:超任光盘一体机(送 5 张盘)1200 元　邮费 50 元　超任美版主机 260 元,邮费 20 元

凡在本店购买次世代配件满 55 元者均送软件,购买 2 件以上送 99 年拳皇挂历。

次世代周边

本月特价区	SS/PS 遥控手柄(2 支装)　均 155 元	SS 光头(原装 JVC 或三洋)　110 元	PS/SS 四分插(同时 4 人玩)均 148 元
SS 光线枪(专用)　28 元	PS 8 倍记忆卡(同存 120 个节目) 80 元	PS/SS 制转　均 50 元	SS 原装 16 倍记忆卡　148 元
PS 光线枪(专用)　28 元	PS 原装振动手柄　140 元	PS/SS 电影卡　360/480 元	超任手柄　28 元
PS 记忆卡(组装)　28 元	PS/SS 组装手柄　均 15 元	PS/SS 两用电源　20 元	PS 鼠标　78 元
PS 记忆卡(原装)　88 元	PS/SS 记忆手柄　均 120 元	PS/SS 对战线　25/35 元	PS7 针电源板　180 元
PS 原装手柄　38 元	PS/SS 格斗摇杆　均 68 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线　均 30 元	配件邮费 10 元/个
PS 组装振动手柄(五色)　89 元	PS/SS 金手指全集　均 48 元	PS/SS 连发可调手柄　均 45 元	DC 价格来电咨询
PS 金手指全中文(赠密技册) 80 元	PS/SS 两用振动枪(可玩化解危机) 78 元	SS4M 加速卡(全兼容)　68 元	

凡在本店购买 GB 卡满 65 者均送 GB 电源或摇杆手柄 1 个(任选)满 120 元,送 GB 专用耳机 1 个,另无论在哪买的 GB、FC、MD 卡均可在本店交换,若在本店购买,可免费交换。

GB 配件

普机配件:皮套 15 元,放大镜 20 元,电源 12 元,手柄 15 元,对打线 18 元,屏幕膜 18 元,充电器(送电源)65 元
薄机配件:皮套 15 元,放大镜 25 元,电源 15 元,手柄 20 元,对打线(薄对薄或对普通机)45 元,充电器(送电源)75 元。
GB 专用立体声耳机　65 元,带麦克风耳机(可电脑用)75 元,配件邮费　10 元/个　。GB 三合一(液晶放大镜+音箱+手柄)78 元

GB 卡价目表

特别推荐:热卖特价区	9 合 1(超魔神英雄+恶魔城 3+创世纪外传)　98 元	26 合 1(96 格斗+快打旋风 2+J 联盟)　88 元
25 合 1 对应彩色 GB 机(坏玛里奥+勇者斗恶龙) 168 元	12 合 1(斩红狼+96 格斗王+金钢战士 3)　88 元	27 合 1(饿狼 3+96、95 格斗+快打旋风 2)　180 元
11 合 1 机器人大战中文+吞食中文+魔界塔士 3)148 元	10 合 1(96 格斗+95 格斗+饿狼 3)　88 元	**GB 卡:口袋妖怪(黄)38 元,勇者斗恶龙中文,太空战士 4 中文(均对应彩色 GB)60 元,花木兰 38 元,97 格斗王 68 元,四驱车Ⅲ 35 元,电车 40 元,大贝兽物语 40 元,天外魔境Ⅱ 40 元,吞Ⅲ中文 30 元,第二次机械人大战中文 30 元;口袋妖怪 1、2、3 代,口袋恋爱,牧场物语,RB 饿狼Ⅲ,篮球飞人,98 法国世界杯,真实谎言,16 人街霸,音速 6,斩红狼,96 格斗王,三、二四驱 1、2 代等一律 28 元。**
11 合 1(太空战士 4 中文+吞 3 中文+三国中文)148 元	21 合 1(96 拳王+侍魂 3+95 格斗王)　95 元	
8 合 1(96 格斗王+热血高校+热血硬派)　48 元	10 合 1(96 格斗+口袋妖怪 3+大金刚 3)　145 元	
8 合 1(饿狼 3+SD 战国传 2+轰炸超人 5)　48 元	12 合 1(斩红郎+96 格斗+热血合集)　98 元	
8 合 1(96 格斗+虎鸽+忍者龙剑传)　45 元	11 合 1(恶魔城+大金钢 5+黑船党之谜)　145 元	
29 合 1(96 格斗+口袋怪兽+超魔神英雄+吞食中文) 198 元	12 合 1(96 格斗+饿狼 3+轰炸队 3)　48 元	
5 合 1(恶魔城 3+黑船党之谜+三国中文)　35 元	12 合 1(饿狼 3+恶魔城 3+魂斗罗 6)　68 元	
9 合 1(口袋怪兽 1、2、3+吞食中文+机器人中文) 125 元	17 合 1(96 格斗+灌篮高手+热血高校)　65 元	

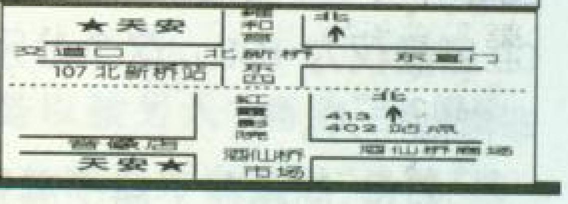
MD 卡

世嘉 MD 卡(种类多,价格廉,如全中文(铁木真、太阁立志传、吞食 3、水浒、三国 5、梦纪模拟战 2、大航海时代 2,均 55 元);动作卡(98 格斗王 50 元、魔法泡泡龙 55 元),其他卡参照北京市场极低价格即可,另免邮费。

专业二手货市场,本店系二手货指定回收、销售中心,并可交换新旧主机,备有各种二手货照片 5 元/张,并高质量、快速度,精修次世代主机。

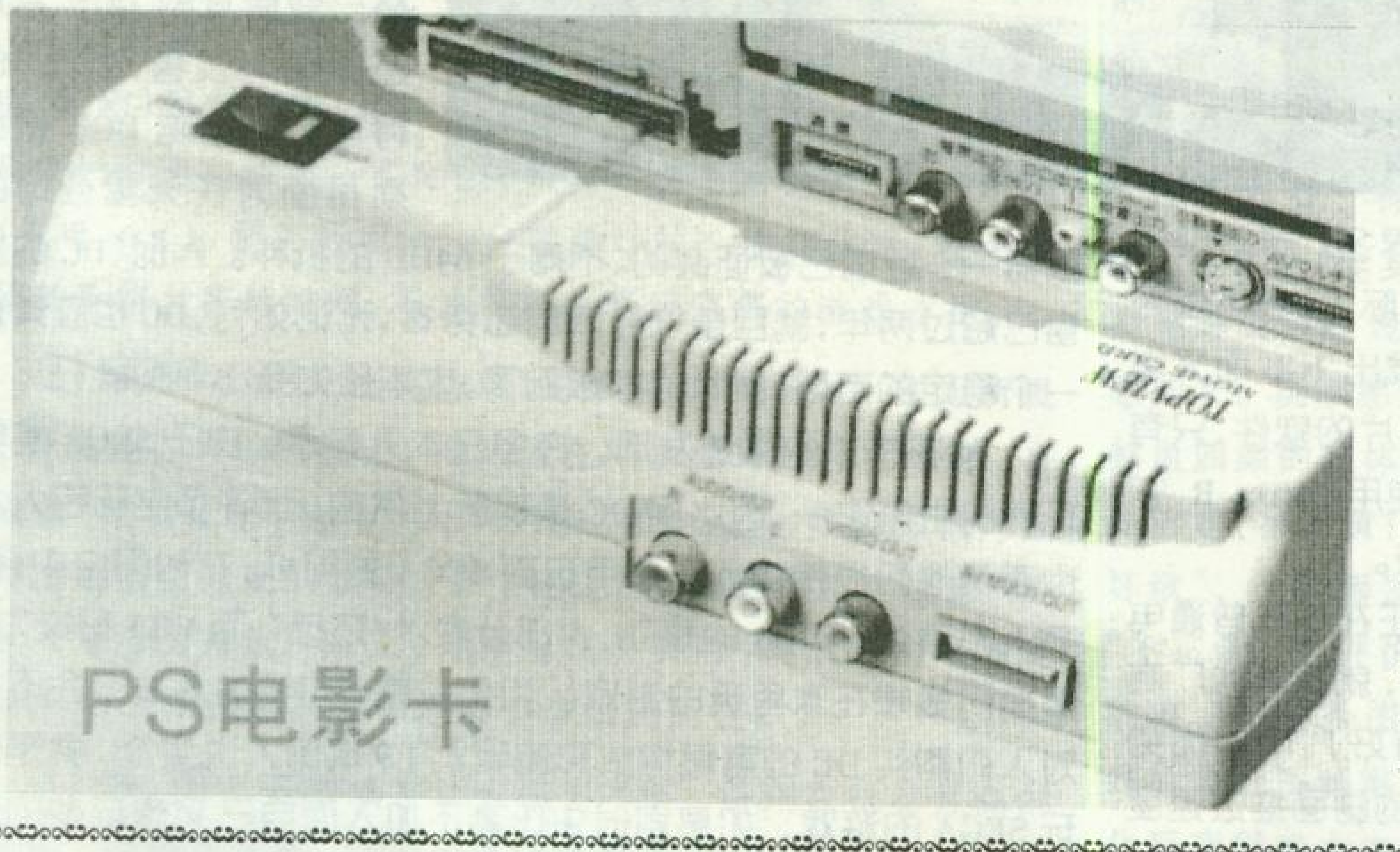
商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费	商品名称	新旧程度	价格 邮费
索尼 PS 机	九成新全配置	900 元 50 元	白土星(三洋光头)	六成新	680 元 50 元	土星(JVC 光头)	九成新全配置	850 元 50 元	3DO	八成新	460 元 50 元
超任套机(32M)	九成新全配置	850 元 50 元	超任主机	九成新	180 元 30 元	N64 主机	九五成新	800 元 50 元	N64 光碟机(VCD 功能)	九五成新(赠盘)	2080 元 50 元
GB 手掌机	九成新	200 元 30 元	GB 超薄机	九成新	245 元 30 元	GG 彩掌机	七成新	380 元 30 元	1NECPC 光盘机	八成新	850 元 60 元
世嘉日本原装机	八成新全配置	280 元 30 元	世嘉台湾机	六至九成新	70-100 元 30 元	3DO 电影卡	九成新	680 元 30 元	夏普 29 吋彩显 N 制	七成新	1350 元 140 元
27 吋索尼(纯监带 RGB、S 端子荧光显示)		1680 元 80 元	14 吋松下(彩监 N 制)	八成新	460 元 80 元	超任光碟机	八成新	650 元 80 元	索尼随身听	七成新	260 元 30 元
索尼 29 吋(彩监 N 制带 RGB、S 端子)	七成新	1680 元 140 元	索尼 VCD 机	九五成新	490 元 70 元	松下 CD 机(随身听)	七成新	600 元 30 元	电脑套机(586)	八成新	4200 元 200 元

以上 GB 卡邮费 10 元/盘,购 2 盘以上邮费免收。欢迎来信来电索取各种目录(包括二手货、PC 软件)。超任拷贝,3 元/张,凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号　褚振亮(收)　邮编:100007　咨询服务热线:(010)84012073
北新桥门市地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥门市地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。



topview

深圳市宏信宇实业有限公司



本公司专业生产 PS 电影卡(具备有金手指功能)直接进入 VCD,欢迎新老用户,批发、零售

本公司将为你提供优质服务

地址:深圳市福田区车公庙泰然工业区 213 栋 5A 座
批发热线:0755-3301494　传真:0755-3303736
电话:0755-3303494　3303611
邮编:518040　联系人:孙生

北京游戏广场 (冠杰公司)

邮购套餐一律免邮费

开业五周年大酬宾，现货供应PS套餐

全部现货 无须订购

五年老店 质量保证

经济型:PS主机+双手柄+电源+原装记忆卡=零售合计~~1320元~~,套餐价1166元。

小康型:PS主机+原装记忆卡+HORI手柄+电源+中文金手指卡=零售合计:~~1405元~~,套餐价1266元。

豪华型:PS主机+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源+飞行摇杆=零售合计~~1620元(1600元)~~,套餐价1466元

5904型:PS主机(VCD2.0功能)+原装记忆卡+振动手柄(或大摇杆)+中文金手指卡+电源=零售合计~~1850元(1800元)~~,套餐价1666元

发烧友型:PS主机+多功能功放器(送低音炮音箱)+原装记忆卡+中文金手指卡+振动手柄(或大摇杆)=零售合计:~~2060元(2010元)~~,套餐价1866元

次世代套机:

PS 7000型套机(双手柄+电源+记忆卡+AV线+保修卡+会员卡)1180元 邮费50元 (日版)

PS 7501型套机(双手柄+电源+记忆卡+AV线+保修卡+会员卡)1240元 邮费50元 (美版)

SS 白土星套机(JVC光头+火牛+双手柄+AV线+保修卡+会员卡)1210元 邮费50元

DC 128位游戏机(单手柄+火牛+正版盘1张+AV线)3450元 邮费50元

店标中奖名单 甘肃省天水市岷山机械厂 付焕彪

《中国玩友通讯录》

1. 如果您想被载入《中国玩友通讯录》,请于4月5日前将您的详细资料按汇款地址寄往本公司(姓名、通信地址、电话、所持机种、出生年月、性别),报名费10元/人。
2. 如果欲买、卖、交换二手货(主机、配件、原装软件等),请将您商品的资料(配置、售价、新旧程度)随报名单一同寄来,报名费30元/人(含1报名费)
3. 已参加"店标征集"的玩友,如想刊登二手货住处请按2的要求将资料寄往本公司,报名费20元/人。
4. 《中国玩友通迅录》每套工本费38元(含邮费),本公司将从4月10日起邮购此书,可提前汇款预定。

注:1. 每位被载入《通讯录》的玩友都将得到本公司会员卡一张。 2. 通讯录中将注明二手货交易法及大量游戏周边配件资料。 3. 玩友可写一段对游戏的看法或认识,字数不超过30。4.《通讯录》属内部会员资料,不在市场出售,不含任何商业目的。 5. 报名费及购书款请从邮局汇款,注明汇款用途。

GB单卡

		口袋妖怪(红)	26	三国志(中文版)	28	泡泡龙	25
		口袋妖怪(绿)	26	米达机器人1	32	乱马-格斗篇	28
第二次机器人大战(中文版)	35	口袋妖怪(青)	30	米达机器人2	34	乱马-乱舞篇	28
三国英雄传(中文版)	28	3D音速六代	26	恐龙蛋	26	98光荣联赛足球	32
饿狼3代	25	大贝兽物语	28	96格斗王	24	世界英雄2(完美版)	32
名侦探柯南	25	侍魂3代(斩)	28	97NBA	32	街霸2	26
98F1赛车	28	口袋里的情人	33	星际战争	28	侏罗纪公园-迷失世界	32
牧场物语	35	98FIFA足球	25	98大海战	28	幽游白书全集	48
四驱车1代	25	98实况足球(PS版)	28	鸡蛋仔俱乐部	26	恶魔少年	30
四驱车2代	28	鬼太郎	25	热血新纪录	28	阿拉丁	24
月影村	27	战斗国家2(PS版)	38	热血高校	28	兰球飞人2代	24
天外魔境2	33	大头玛莉6代	26	热血进行曲	28	玩具总动员	24
超魔神英雄传	32	吞食天地3(中文版)	32	机器猫	25	狮子王	24

GB特新卡 四驱车3代 32元 口袋妖怪(黄) 58元 勇者斗恶龙(彩版) 75元 97格斗天王 75元 太空战士4 78元 花木兰演义(电脑版) 55元 电车GO(PS版) 55元 陆海空大战2代(彩版) 85元 暗黑封印1+2 34元

买必送 凡购买GB卡者均送《GB新卡上市表》一份,GB邮费一盘5元,二盘10元,三盘以上免邮费。

注:无论您从何处购买的GB单卡,只需20元即可任换一盘本公司GB单卡(要求卡盒、卡带、说明书全新,GB特新卡除外)

独家推出: 次世代游戏机专用多功能功放器Ⅱ型(含变压器,制转,AV分插,N-P转换,重低音,耳机,S端子等功能)580元/台 邮费50元

凡购买此功放器者均赠送Play Staion重低音炮音箱一对 再送电脑连接器

本月特价商品: PS原装手柄45元(会员价40元)邮费10元 PS、SS双用振动手枪120元(会员价108元)邮费30元(含化解危机功能) PS、SS双用大摇杆(带连发、慢动作) 95元(会员90元) 邮费20元

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
SS组装白手柄	12	10	SS金手指卡(内存150组密码)	48	20	PS仿原装记忆卡(芯片记忆)	30	10	PS、SS S端子线	22	10
SS豹三手柄(送手柄摇杆)	55	15	SSVCD卡(原装3.0版)	440	20	PS组装记忆卡(电池记忆)	18	10	PS、SS对战线	22	10
SS原装记忆卡(日产)	110	10	SS、PS金手指书(98年6月)	32	10	PS限定版记忆卡(五色)	35	10	GB原装机(五色)	270	20
SS原装记忆卡(港产)	80	10	SS、PS金手指书2(98年11月)	50	10	PS中文金手指卡(截动画内存150组密码)	48	10	GB超薄机(五色)	320	20
SS樱花记忆卡(芯片)	90	10	电脑六键手柄(无须安装盘)	75	10	PS毫华制转(送RF线两组输出)	38	10	GB液晶机	410	20
SS樱花记忆卡(电池)	45	10	PS组装手柄	12	10	PS飞行摇杆(带吸盘)	80	15	GB彩色机(日版)	710	20
SS豪华制转(送RF线)	38	10	PS连发格斗手柄(慢动作)	30	10	PS VCD卡(2.0版无须引盘)	280	20	GB放大镜	20	10
SS4MB加速卡(全兼容)	65	10	PS HORI格斗手柄(蓝、白、黑、透、灰)	28	10	PS VCD卡(3.0版无须引盘)	390	20	GB摇杆(厚、薄机用、五色)	18	10
SS仿原装光枪	29	10	PS豹三手柄(送手柄摇杆)	60	10	通用AV四分插(新款)	45	10	GB贴膜	15	10
SS手柄8合1摇杆	35	10	PS半月格斗手柄	28	10	PS、SS、N64方向盘(双震、带档)	420	30	GB对战线	15	10
SS原装手柄六分插	185	20	PS骷髅振动手柄(双马达)	140	20	PS、SS、N64方向盘(半圆)	250	30	GB电源(薄、厚)	15	10
SS原装3D球形手柄	125	20	PS原装记忆卡(日产保半年)	110	10	PS、SS双人仿街机手制台	280	50	GB皮套(薄、厚、真皮)	18	10
SSJVC光头(日产)	110	20	PS原装记忆卡(马产)	70	10	PS原装鼠标器(送对应游戏)	115	15	GB照像机	580	20
SS三洋光头(日产)	120	20	PS原装透明记忆卡(日产保半年)	115	10	PS、SS AV线	22	10	GB打印机	580	20

注:1. 由于邮购业务量大,请来信者自备回邮信封及邮票,望玩友谅解。
2. 电话预约,送货上门,免费送货。索取次世代游戏目录3元/份。
3. 本公司现货批发游戏机及配件,专业为各游戏机房配货。专业维修次世代游戏机
4. 高价位收购各种32位游戏机,提供以旧换新业务,并可互换二手货。

公司(邮购汇款)地址:北京市宣武区右安门内大街丙12号(冠杰公司)收

邮编:100054 乘车路线:61路、59路、19路南樱桃园站下车马路东

业务电话:(010)63522272 赵小姐 批发电话:01301239442 刘先生

西安分店:西安市团结南路一号新土门批发市场8街27号[山林电玩专营店] 联系人:赵先生 TEL:029-4221094

北京皇金荣游戏兵团

(批发销售中心) 迎春节送大礼!!!

专业维修次世代游戏机,100%成功!

原装 SONY 套机:970 元;(手柄、AV 线、直读、保修卡、会员证)全国特低价,数量有限! 免邮费

原装 SONY 套机:1130 元;(7000 型)原装双透明手柄 + 双记忆卡 + 直读 + 电源 + AV 线 + 保修卡 + 永久会员卡 邮费 40 元

原装 SONY 套机:1190 元;(5501 型)原装双透明手柄 + 双记忆卡 + 直读 + 电源 + AV 线 + 保修卡 + 永久会员卡 邮费 40 元

原装土星套机(JVC 光头、手柄 + 直读 + AV 线 + 电源线 + 保修卡 + 会员证) 890 元 邮费 35 元

原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + AV + 直读 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1030 元 邮费 40 元

原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双原装手柄 + 电源 + AV + 直读 + PS 光枪 + 保修卡 + 永久会员卡 = 1140 元 邮费 40 元

原装 PS 机 + 原装记忆卡 + 双手柄 + 电源 + 强力中文金手指卡 + PS 专用光枪 + 无须引盘纠错王电影卡 + 永久会员卡 = 1525 元 邮费 40 元

凡在本店购机者,一律送 50 – 100 元的精美礼品。

面向全国高价回收二手次世代游戏机! 世嘉新主机(128 位)DC:3650 元

皇金荣应有尽有

何劳您东奔西走

99 街霸

胜利足球 3

擂台赛

赢擂主者奖品为: 1、原装 PS 振动手柄 2、原装 PS 鼠标 3、原装 PS 记忆卡 4、十张游戏 5、一张游戏(或相应 SS 配件)

报名费 5元(购物 30元者可免费参赛),中奖率 65%,中奖方法:现场抽奖。 参赛时间:每周六、日

欲参赛者请与本店联系,具体事宜见店内海报。

为迎新春,凡在本店购物者(邮购者,只限配件)。凡购物满 50 元即送一张"返还卷"。"返还卷"持有量越多可换物品价值越高。

欲知详情请来电垂询。

PS 配件	价格	邮费(元)	SS 配件	价格	邮费(元)
原装振动手柄	120	20	原装手柄	55	10
原装手柄	48	12	原装 3D 手柄	120	12
彩色格斗手柄(五色)	30	12	强力连发格斗手柄	30	10
3D 手柄	55	15	多功能格斗手柄(可换三种摇杆)	45	13
强力中文金手指卡 + 秘技书	90	15	强力金手指卡(赠书)	85	15
专用光枪	48	17	超强力记忆卡	68	13
原装记忆卡	90	10	原装台式专用大摇杆	160	30
仿真记忆卡	35	10	加强型豪华制转	45	12
120 格记忆卡	100	10	新 4 兆加速卡(对应全部游戏)	68	15
透明彩色记忆卡(I C)	50	10	专用光枪	38	15
带吸盘飞行大摇杆	75	20	S 端子线	25	10
加强型豪华制转	45	10	SS 原装电影卡	450	30
红外遥控手柄(双支)	150	25	SS AV 线	35	10
PS 专用 VCD 卡(新 2.0 版本)	300	20	AV 转接器	50	20
PS 纠错王电影卡(无须引盘)	450	20	PS、SS 双用手枪	80	30
SS、PS、N64 带振动方向盘	450	30	PS、SS 双用小蜜蜂光枪	90	20
三用方向盘	310	35	SS、PS 双用振动手枪	98	20
台式专用大摇杆	190	40	原装液晶 GB 机	430	25
AV 线	22	8	原装超薄 GB 机	340	25
对打线	22	8			
原装双用振动大手枪	120	25			

地址:(邮购、汇款)北京市东城区地安门东大街 65 号

邮编:100009 收款人:李维隆(先生) 电话/传真:(010)84014872 (批发)

乘车路线:58 路皇城根北口,112 路亮果厂,13 路锣鼓巷,2 路,104 路,108 路(宽街下)宽街路口西 200 米



欢迎各地玩友,同业人士来电、来人洽谈业务。购机者请付上您的联系电话!!如有问题请来电垂询,勿写信询问。

沈阳 小陆游戏机专营店 (家用游戏机批发中心)

★**原装索尼机**(电源 + 手柄 + AV 线 + 直读)7501 型(送原碟)1200 元;5903VCD 型 1550 元邮费 50 元; ★**全新土星白机**(手柄 + 电源 + AV 线 + 直读)870 元邮费 50 元

★**二手原装索尼机**:新主板、新光头、新包装(电源 + 手柄 + 直读 + AV 线)1001 型 980 元;7000 型 1050 元; ★**日本原装二手 N 制彩电**(品牌有日立夏普、松下等)质量保证、代办托运、木箱包装、安全可靠,29 吋/25 吋/19 吋/14 吋 售价:1250/920/700/450 元; ★**另有东芝火箭炮**(管状重低音扬声器);索尼特丽珑。29 吋/25 吋 1380/1050 元 全新 5.5 吋 N – P 双制全平面直角彩监 380 元/台 邮费 30 元; ★**专业维修**:主板、光驱、电源、直读等(本店售出商品,维修费用减半);

★**动画 VCD、PS、GB、MD 目录**:3 元/份,请付回邮信封。

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
SS 2M/4M 全对应加速卡	26/56	PS 化解危机原装/振动冲锋枪	180/160	SS、PS、N64 三用/振动方向盘	320/400	N64 主机(原柄 + 电源 + AV 线)	900
SS 原装/组装手柄	75/15	PS VCD 卡(2.0 版金手指功能)	295	SS、PS 无线遥控大摇杆	180	N64 光碟机(送三碟)	1500
SS 全新 JVC/三洋光头	105/120	PS 原装/仿原装(15 格)记忆卡	65/25	万用 AV 彩色打印机/暂停器	370/70	N64 光碟机(邦谷 VCD)	1850
SS 8M 原装/组装记忆卡	120/70	PS 120 格(8 倍容量)记忆卡	80	GB 音箱放大器/立体声耳机	30/25	N64 振动卡/记忆卡	85/75
SS 原装 3D 手柄	180	PS 飞行摇杆/脚刹方向盘	80/270	GB 用充电电池组(普通/超薄)	75/70	N64 振动、记忆合卡	110
PS 彩色振动格斗柄	100.	SS、PS 中文金手指卡 + 新版书	65	超任手柄 普通/透明 IC 连发	20/30	N64 通用金碟 1 – 6 张/套	280
PS 无线遥控手柄(对)	140	SS、PS 街机双人大摇杆	195	超任双线变压器/专用制转	35/65	N64 原装/组装手柄	220/130
PS 通用长线光头	180	SS、PS 单用有线大/小摇杆	120/65	超任金碟 5 张(套)/AV 线	130/15	N64 光碟机用原版开机卡	180
PS 原装/组装手柄	50/15	SS、PS 仿原装光线枪	35/50	MD 彩掌机专用电源	15	PS 鼠标器 + 垫(对应红警等)	65
PS 连发五色格斗手柄	35	SS、PS 专用/豪华制转	40/45	MD 飞行摇杆(对应米格 – 29 雷电等)	30	PS 99 新版 16 开金手指书	30
PS 原装 HORI 格斗手柄	70	SS、PS 两用振动手枪	75	MD 16 位彩掌机(送电源) + 邮费	520 + 30	PS 双立体声耳机(爱娃) + 放大器	110
PS 原装/组装振动手柄	138/95	SS、PS S 端子线/RGB 线	15/25	GB 普通/超薄/荧光/彩色	295/330/440/680	世嘉五代双制机 Ⅰ 型/Ⅱ 型	155/135

以上物品邮费:主机 50 元/台;配件基价费(100 元以内)15 元/件,每增加 100 元请加 1 元保价费,如欲邮购邮局汇款,附言栏注明名称价格及邮费。

动画 VCD 金碟	高达系列;超时空可有记起爱 2CD;超时空 TV 版 12CD;DNA 5CD;樱花(1~4)集 4CD;强殖装甲 1CD;天空战记 2CD;攻克机动队 2CD;新机动战记 W 1CD;白书 2CD;武神 3CD;圣战士 3CD;重战机 2CD;97、98 拳皇 各 2CD;橙格 2CD、24CD 等。	VCD 银碟	新世纪 13CD;幽游白书 2CD;铁拳浪子 2CD;城市猎人 2CD;我的爱神 3CD;饿狼传说 4CD;小倩 2CD;龙珠系列;鬼神童子 5CD;幽灵公主 2CD 等。	VCD 日剧	心跳回忆 2CD,恋爱不用着急 1CD;邂逅 1CD;青春无悔 10CD;悠长假期 11CD;东京爱情故事 11CD;爱情白皮书 11CD;沙滩小子 12CD;单身贵族 10CD 等。	音乐 CD	灌篮高手 TV 版歌曲大全集;96 日本卡通主题歌总动员;美少女战士主题歌精华集;纯爱手札歌曲精华篇 3;太空战士;樱花大战;罗德岛战记,超时空歌集等

地址(汇款)沈阳市铁西区南八中路 78 号 收款人(联络人):陆红疆 邮政编码:110023 邮购联络人:张小姐 陆先生

电话(传真):024 – 25850632(8:00 ~ 20:00) 024 – 25846204(21:00 ~ 22:00)

乘车路线:南站乘 601 路公共汽车至"保工街"站下车即是;北站乘 604 路公共汽车至"保工街"站下车沿保工街南行至八马路左转即是;五爱市场乘 207 路至"八马路"站下车沿八马路西行到保工街;南塔乘 11 路无轨电车"保工街"站下车,沿保工街南行至八马路左转即是。

超酷合卡

北京千里马游戏行邮购价目表

全面登场

敬请注意：以下邮购价格只适用于邮购，门市零售价格以门市标明价目为准。

★GB 套餐 A:(GB 普机 + 皮套 + 手柄 + 放大镜 + 电源 + 超强 34 合一-(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 358 元(邮费 20 元)
★GB 套餐 B:(金银版"夜光"超薄机 + 电源 + 超强 34 合一-(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 488 元(邮费 20 元)
★GB 套餐 C:(GB 口袋超薄机 + 皮套 + 放大镜 + 电源 + 手柄 + 超强 34 合一-(含大海战、魂斗罗 2、绝对无敌、双截龙 2、玛莉 2、米奇鼠等)温情价 398 元(邮费 20 元)

GAME BOY 卡精品大推荐：(均可办理换卡服务，方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 295 元/台，彩色超薄机 745 元/台，金银版"夜光"超薄手掌机 435 元/台 (豪华限定版，20 小时超省电) 邮费 15 元/台
凡从本行购 GB 卡，即赠价值 200 元 GB 优惠卡；购卡 100 元以上，再送"爆笑鸡仔育成"单卡(若不要"鸡仔育成"，只需多加 9.9 元，即可改赠《侏罗纪公园》)

大惊喜：☆口袋妖怪·紫(国人设计动作版全新推出)78 元 ☆97 格斗天王(8M 大容量火爆亮相)只售：73 元 ☆太空战士 4 中文版(期待大作重拳出击)只售：53 元 ☆数码怪兽中文版 只售 73 元 ☆口袋妖怪完全限定版(8M 黄版·完全图鉴)只售 43 元 ★勇者斗恶龙(怪兽篇·16M)只售 63 元 第二次机械人(中) 只售 38 元 ★98'实况足球世界杯(PS 全面移植，上佳操作感) 只售 33 元

卡名	内容	价格
金榜格斗天书 27 合一(64M)	RB 饿狼，96 王，侍魂，街霸 2，世界英雄 2，95 王，七龙珠，幽白 4，篮球飞人全国版，狮子王，洛克人 5，美少女 R，滑稽 NBA，轰炸人 3，列车杀人事件，3D 音速，天使之翼，魂斗罗 2，忍龟 3，蜡笔小新 5，机器猫 2，忍龟 2，菲力猫，冒险岛 2，口袋麻将，弹珠台俱乐部	183 元
千里马 13 合一(64M 金钻版)	太空 4(中)，侏罗纪 3(中)，勇者斗恶龙(怪)，口袋(黄)，英雄骑士传，第二次(中)，口袋恋爱 2，大富翁，天外魔镜 2，游戏收藏品，口袋(红)，口袋(绿)，口袋(蓝)	183 元
千里马 12 合一 64M 银钻版)	太空 4(中)，恶玛莉 RPG(15M)，陆海空大战 2，英雄骑士传，勇者斗恶龙(怪)，口袋(黄)，大富翁，第二次(中)，吞食(中)，音速 5，玛莉 64，土星泡泡龙	183 元
千里马 37 合一(64M 暴风版)	98 格斗学园，陆海空大战 2，时空大冒险之未束篇，恶玛莉 RPG(15M)，小叮当 DX，口袋妖怪(黄)，96 王，三国志(中)，妖精物语，咸蛋超人，洛克人 3，美少女 R，幽白 4，剑勇传说，弹平，炸弹人 3，音速 5，热血足球，双截龙 2，雪人兄弟，俄罗斯，麻雀，推金，打砖块，玛莉医生，保龄球，太空侵略者，矿王，扑克小子，水管工人，仓库番 2，平安京怪兽，坦克，越野机车，空手道，炸弹杰克	183 元
千里马 24 合一(64M 怒涛版)	98 格斗学园，英雄骑士传(罗德岛战记)，时空大冒险，萨尔达传说 DX，口袋(黄)，陆海空大战 2，悟空激斗，篮球飞人全国版，机器猫 DX，疯狂大射击，96 王，热血时代剧，金太郎，泡泡龙 3，彩虹岛，躲避球，兔宝宝闯通关，菲力猫，双截龙，魂斗罗，蝙蝠侠，冒险岛 2，所罗门，大力水手	183 元
千里马 29 合一(64M 豪情版) *顶尖游戏 一网打尽*	口袋妖怪特别版(黄)，热钓巴斯鱼，超魔神英雄 2，口袋恋爱 2，桃太郎电铁 3，吞食中文，第二次中文，三国中文，RB 饿狼，96 王，列车杀人，陆海空，隐忍，沙特传说，阿蕾莎，雷光电士，太空 3，神剑无敌，音速 5，雪人，唐老鸭，激龟子，超音鼠，上海麻将	183 元
卡通 32 合一(48M 珍藏版)	狮子王，音速 5，阿拉丁，超音鼠，洛克人 3，GB 原人 2，侏罗纪，木偶奇遇记，原始人，兔宝宝 1、2、3，激龟 1、2，冒险岛 2，猫和老鼠，美人鱼，菲力猫，怪鸭，大力水手 1、2，米老鼠 5，唐老鸭，宾尼兔，战蛙 1、2，兔子罗杰，人猿泰山，96 王，RB 饿狼 3	123 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼(红)，正宗 96 王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	113 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志，信长，吞食，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次，GB 长廊，圣剑传说	113 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2，家庭战争，大金钢，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1	113 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，魔界塔士 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4	113 元
新千里马 10 合 1(创新版 32M)	牧场物语，坦克司令官，大贝兽物语，口袋妖怪大竞赛，头文字 D 外传，阿佛列鸡物语，口袋收藏品(10 项)，98 大海战陆海空大战，正宗 96 王	113 元
千里马 14 合 1(钻石版 32M)	吞食中文版，第二次中文，口袋恋爱，口袋(蓝)，超级杀人事件，口袋轰炸队，机械人外传，金太郎，打蟑螂，四驱车，三国志(中)，子熊物语，打地鼠	113 元
花木兰 19 合一(16M)	RB 饿狼，花木兰(热门动画游戏)，96 格斗王，飞龙拳外传，樱桃小丸子，魂斗罗 6，绝对无敌，越野机车，大富翁扑克	53 元
超强 22 合一(16M)	98 法兰西足球，96 格斗王，95 格斗王，玛莉 64，热血足球，精灵，智商 180，逃狱金钢，坦克，智慧方块，南北拳	53 元
热血 17 合一(16M)	96 格斗王，热血躲避球，热血进行曲，热血足球，热血新纪录，热血排球，热血硬派，热血小子，快杰洋枪，役满，俄罗斯，玛莉医生，平安京	53 元
RB 饿狼 12 合 1(16M)	RB 饿狼，96 格斗王，土星炸弹人，蜡笔小新 6，机器猫 2，雪山兄弟，米奇老鼠，役满，玛莉，打砖块	53 元
超强 18 合 1(16M)	冒险岛，双截龙，魂斗罗，雪人兄弟，忍者龟，热血硬派，热血足球，忍者龙剑传，碎石战士，明星篮球，雀四郎，硫球岛，泡泡龙，米奇老鼠 2，怒之要塞 2，宾尼兔 2，神龙传，蝙蝠侠 2	53 元
超强 20 合 1(16M)	辛普森家庭，阿达一族，真人摔角，机械战警，独自在家，忍者蛙，终极神鹰，王者之剑，黑白棋，虎克船长，热血高校，泡泡龙，花式桌球，空手道，大力水手 2，机车，母鸡，明星足球，魔界使者，究极虎 2	53 元
超强 25 合 1(16M)	神龙传 2，米奇老鼠 4，泡泡龙 2，兔宝宝，银河武士，顽皮熊，异形对未来战士，国际象棋，怒 4，老鼠旅馆，实况拳击，怪鸭历险记，菲力猫，美人鱼，杰克逊历险，机器猫，星际奇兵	53 元

801 热血足球，热血硬派，热血高校，智慧方块，保龄球，热恋四驱
1401 索尼克 5，玛莉兄弟 4，勇者历险，扑克小子，星际大战，热恋四驱
2401 幽白 4，蜡笔小新 4，四川省麻将，打砖块，智慧方块，挖雷
2701 美少女战士 R，机器猫 2，役满，俄罗斯，扑克小子，打砖块
2501 篮球飞人，蜡笔小新 5，超级坦克，世界杯保龄球，扑克，机车
3001 魂斗罗 6，忍者龙剑传，役满，黑白棋，雀四郎，四川省
3301 N64 玛莉，机械人大战，蜡笔小新 5，勇者斗恶龙，90 坦克
3501 土星泡泡龙，忍龟 3，最后的忍道，保龄球，玛莉医生，智慧方块
3701 米老鼠 4，泡泡龙 2，花式台球，玛莉，役满，玛莉医生，企鹅
4001 剑勇传说，米老鼠，玛莉，役满麻将，玛莉医生，仓库番 2

1201 索尼克 5，樱桃小丸子，音速战士 3，打砖块，智慧方块，玛莉 2
2201 鸟人电影版，魂斗罗 6，闪电坦克，西班牙摩托，扑克小子，俄罗斯
2601 樱桃小丸子，忍龟 3，花式撞球，雀四郎，迷你四驱，超级玛莉
2801 悟空飞翔传，魂斗罗 2，太空侵略者，矿王，打砖块，超级玛莉
2901 幽白 2，蓝精灵，超级麻雀，保龄球，神奇方块，网球
3201 飞龙拳外传，蜡笔小新 4，魂斗罗 2，坦克，炸弹杰克，对对碰
3401 魂斗罗 2，双截龙 2，绝对无敌，98 大海战，玛莉，米老鼠
3601 超斗士激传，魂斗罗 2，实战网球，保龄球，米老鼠，坦克
3801 超级玛莉 6，魂斗罗 6，土星泡泡龙，纸牌风云，90 坦克，太空侵略者

以上合卡 一律 33 元/盘

单卡 (特注:购单卡可使用 GB200 优惠卡)	内容	价格
	RB 饿狼，正宗 96 王，斩红郎，索尼克 3D，大金钢，世界英雄，98 大海战，鸡蛋仔，篮球飞人，七龙珠，阿拉丁，狮子王，侏罗记，土星炸弹人	28 元
	GB 钓鱼，口袋Ⅱ(绿)，口袋Ⅲ(蓝)，忍空，海陆空大战，月影村，98 足球，地下杀人事件，四驱车Ⅱ，口袋恋爱，牧场物语，坦克司令官，美少女麻将Ⅱ，动物收藏品(200 种养成)，暗黑封印 1+2，超魔神英雄，新索尼克小子，大贝兽物语，荣光足球，口袋(红)，花木兰，吞食(中文)	33 元
	口袋怪兽大竞赛，武藏传(PS 版)、超魔神英雄Ⅱ、列车杀人事件、四驱车Ⅲ(8M)、星际战争、化石创世纪、桃太郎电铁Ⅲ、天外魔境Ⅱ、GOGO 少年	43 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏，绝无重复，所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB 皮套 20 元/个，手柄 15 元/个，电源 15 元/个，放大镜 25 元/个，对打线 25 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 5 元/个，2 个以上邮费 10 元。

实在的换卡方法：(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，每盘交纳 20 元手续费 + 包装回邮费 + 差价。
3. 包装回邮费 10 元/盘
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. **当月广告未登卡带，不再办理换卡。**
6. 卡差价以新一月广告为准。
7. MD.FC.GB 卡种不同，不可互换。(若与划线条件不符，恕不办理换卡。)

(另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。)

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收(请从邮局汇款，千万不可在信中夹寄钱款亦请勿用电汇)
邮编：100043 (以上所登卡邮费一律 5 元/盘)
查询电话：010～68807847
✹我部有多个因地址不清而退回的包裹，请未收到卡带的玩友来电查询。
千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337，373 路玉泉路下车，启迪书店内 **古城店：**地铁古城站西北口，日月商城内
玉泉店新开设特价柜台，原价 5 折起，实惠多多多。

秘技天地——秘技偏方

主持人：风马

PS R4·山脊赛车类型 4 FP 5

观看表演：在游戏的菜单画面，将光标对准“MUSIC PLAYER”，配合下列键位组合，再按○键决定，可以看到表演的画面：

HELTER SKELTER：左＋L1
WONDER HILL：左＋R1
EDGE OF THE EARTH：左＋L2
OUT OF BLUE：左＋R2
PHANTOMILE：右＋L1
BRIGHTEST NIGHT：右＋R1
HEAVEN AND HELL：右＋L2
SHOOTING HOOPS：右＋R2

在观看表演的过程中，按△键可以进行视角的切换。

北京　十分想要 NAMCO 赛车手柄，但因买不到而发愁的　风马

风论：赛车游戏在早期是没有回放效果的，而随机能的强化和技术的进步加入了回放效果后，使赛车游戏的观赏性与成就感都大大加强了。这条秘技可以轻易观看许多赛道的表演，是非常体贴玩家的。

PS 创造学校！！2 FP 5

隐藏的校规：在“校章の设计”的画面中，同时按 L1、R1、SELECT 三个键，就会多出几条隐藏的校规。

隐藏的教师：在“教头先生の选择”的画面中，同时按 L2、R2、SELECT 三键，就会出现由猫、狗变成的教师。

北京　认为“马面教师”一定比校长还“镇”得住的　风马

PS 加油伍佑卫门 恋爱到来！绫繁一家的黑影 FP 5

隐藏的必杀技：游戏中隐藏着四个必杀技，只要按照指令出招就可以了。

伍佑卫门：破天蹴　↓↘→＋□
惠比寿丸：えびゴプター　↓↘→＋□
佐助：番茶　↓↙←＋△
八重：ライトニングヘヴン　↓↙←＋△

北京　从小就玩这系列作品的　风马

PS G－POLICE FP 5

无限防御盾：在任务说明下达简报时，同时按住□、L1、R2、左四个键，听到枪声后便告成功。

无限弹药：在下达简报终了，进入武器说明画面，同时按住△、L2、R1、左四个键，听到枪声后便告成功。

隐藏密码：输入以下密码可以得到特殊的效果：

TROUSERS：在 TRAINING 模式中可以选择六个隐藏任务。

WOOWOO：同时按住上升键和△键，在最初的任务中可以响起警笛。

SUPACAM：将敌人击毁，视点会自动变化，在最初的任务中就会有这样的效果。

BENIHILL：游戏中出现的一般车辆的速度变得异常，这要选择最初的任务才有效果。

北京　用无限盾和无限弹药“无耻”通关的　风马

ARC 98 格斗之王 FP 4

神秘人物出现：只要满足下列条件 SNK 人气人物 TAKESHI 和 MIKA 便会骑着自行车出现在背景中。

(1) 队中一定要有蔡宝健。
(2) 蔡宝健一定要在 ROUND3 中以必杀技 KO 对手（不能 PERFECT）。
(3) KO 后一直按住 C 键。
(4) 要在“JAPAN STREET”的场地，KO 时时间应剩下 30 秒以上。

河南开封　蒋启慧

ARC 98 格斗之王 FP 5

怪异现象：(1) 当陈可汉使出铁球大压杀（↓↘→↓↘→＋A/C），在陈可汉头落地前用八神庵使出八酒杯（↓↙←↙↓↘→＋C），陈可汉就会中招着火！但火立即消失，陈可汉完全着地。注意：陈可汉——铁球大压杀须是 MAX。

(2) 当大门五郎使出岚之山时，用矢吹真吾立刻使出外式·驱凤鳞（↓↘→↓↘→＋A/C）(MAX)，接着使出百式·鬼燃烧未完成（→↓↘＋A/C），这时矢吹真吾就会停在大门五郎的上空。

(3) 当坂崎良使出龙虎乱舞（↓↘→↘↓↙←＋A/C）时，用夏尔米使出 SHERMIE CARNIVAL（近身时·←↙↓↘→←↙↓↘→＋A/C），坂崎良就会停住不动，而夏尔米也不会攻击坂崎良，即两人必杀技抵消。

广西钟山　廖明

ARC 98 格斗之王 FP 5

隐藏模式：如果有人（或自己）与电脑对战时输了，在接关倒计时时，你马上接续（9 秒）便会出现自己转动的模式。此时，按 A 键便可决定特殊模式。有无限能量，畜气槽变短等模式。

湖南长沙　GS 支持者　马一超

ARC 合金弹头 2 FP 4

特殊事项：①第二关一开始有五个大刀团的家伙，全用手雷炸死可炸出很多烧肉来。

②第二关中会出现一个用放大镜考古的家伙，让木乃伊把他喷成同类，用近身攻击击毙后会掉出一个红宝石，停一下（大约半秒）再吃可得 30000 分。

江西高安　涂康

ARC 合金弹头 2 FP 4

巧打第二关 BOSS：单打在第二关 BOSS 处，骑上步行

战车弹头，当吃到最后一个分后，向上跳到中间的平台上后，BOSS就会出现，在它出现的同时，垂直向上跳（注意：跳时不要动摇杆或攻击否则会遭到BOSS的反击），等落下后你会发现BOSS已经不会动了，任你怎样打它都可以（千万不要跳）。

云南开远 一个在古墓中杀僵尸如麻的玩家 杨闽

PS 街霸ZERO3 FP 5

隐藏人物及隐藏模式：将WORLD TOUR模式打通一遍，可以在任何模式中选用杀意隆和盖尔，另外，在选用豪鬼时按住1P的L2和选择键选，可以选真·豪鬼。把这个模式打通，还可以选两新模式：生存模式和组队模式。另外两个隐藏模式：用最高难度，一局不败的打通街机模式，可以选二人合战模式和战Vega模式。

河北唐山 认为使用豪鬼就是最强的 姚志中

PS 街霸合集 FP 5

选"X版"中的豪鬼：在选人画面中，用光标选在"隆"上，同时按住1P的L1和R1键，可以使用没有超杀的豪鬼。

河北唐山 姚志中

PS 酷滑板2·精彩时段 FP 4

Irin和Cindy的隐藏服装：选定模式后在主菜单中快速键入：下、R1、上、R1、下、R2、上、R2、上、上、R1、下、下、R2。如果成功，即可选用皮衣的Cindy和校服装Irin。很COOL哦！

隐藏人物的选用：Alien（异形）：在ONE MAKE JUMP完成所有100项动作；

Snowman（雪人）：在FREE RIDE MODE中打破所有比赛各项记录；

Boss（头子）：以第1名完成镜面模式。

隐藏赛道和滑板：赛道：完成BOARD SNOWBOARD COMBINED模式或在主画面顺序选"Snow Boarding Conbined""One Make Jump""Freeride""Option""Board Park""Half Pipe""Freeride"按"○"即可（须在4秒内）。以第1名完成镜面模式，还多出2赛道。

滑板：在FreeRide中将五条赛道各纪录打破式选各种滑板打破任一赛道中各项纪录。

不爆机看人员名单且使用镜面模式，难度模式：在Snow Boarding Combined中爆机一次后进入Opition，2P按住Select即可看制作人员名单。

在模式选择时按"R1+□"进入即可进入镜面模式。（爆机一次也可选）

若按"R2+□"即进入难度模式。（把镜面爆机也可选）

四川自贡 认为此游戏专为我设计的 Coolprince

PS 最终幻想7 FP 4

十五幅隐藏画面：当游戏碟放错时（比如第二盘时选NEW GAME）或提醒换碟时，会出现15幅精美画面，每位角色各一幅。可大部分玩家都只看过其中几幅，大家都很想看齐15幅CG画，但无人知其方法。其实很简单，这决定于你的记录卡，画面是有编号的，而每一个编号就对应其记录的文档编号。

比如，你有一个"FF7"记录在FILE 1，则画片就会显示出01号CLOUD的CG；若有记录在FILE 2，则为02号ALICE，以此类推15号为萨菲罗斯。快行动吧！

四川自贡 比萨菲罗斯还酷的 Coolprince

PS 幻想传说 FP 4

如何使ふじばやし·すず人物加入：在游戏进入到未来50年后的世界，会出现去找雷文精灵（ヴォルト）的情节，在这情节中遇见一个女孩受到忍者攻击的意外事件，主角相助后她就失踪了。这之后，前往水镜森林（水镜エミルの森），进入**エルフ**集落中的**トレントの森**，以记忆地点开始按北，北，北，西，西，南，西，西，北，北，北的顺序前行，就会看到那个失踪的女孩，她会将你带到忍者那里。见到乱藏后，他把家传的古刀村正（**ムラマサ**）送给你，并且你会从他那里得知**すず**的父母在**ユークリッド**の都附近失踪。主角前往调查，进入城中斗技场，连战八场胜出后，会有两名忍者就是**すず**的父母，但由于体力不支而被打倒。这时**すず**出现，利用分身忍术将父母打倒。待主角醒后回到忍者那里表示感谢，乱藏会送你一本奥义书，同时**すず**要为父母报仇也加入队伍。

神秘的モーリア坑道与ドワーフの神殿：未来的**モーリア**坑道是一个迷宫，深达21层开始就进入了本游戏中最恐怖的地段（个人认为），其间敌人非常多且HP超高。在此迷宫中隐藏本作游戏中的最强武器**エクスかりバー**和最强咒文**ビッグバン**。下面将其取得方法一一披露。

召唤兽**グレムリンレア**：在地下16层。

咒文书**ブラックホール**：在地下18层，左下方的一个洞穴中，它就在那。

忍术书五月雨，奥义书狮子千裂破、道具**スカウトオーブ**（非常有用）及最终武器和咒文书均在最后一层和**ドワーフの神殿**中（注意BOSS）。还有一个重要道具**レットランタン**：这个道具的具体层数不明，好象在19～20层某宝箱中，作用是发出红光并照亮周围。

アイフリート族的宝藏：在**フリースキール**町中的道具屋里会遇到**グラハム**，他会告诉**アイフリート**族的宝藏，并送你藏匿地图，共有22处各位自己去找好了。但有几件道具非常有用即：**ブルーセフィラ**作用为金钱2倍，**グリーントーチ**和**ブルーキャドル**，分别可发出绿光和青光。

北京 姜睿

PS 胜利十一人3·最终版 FP 5

选出三支明星队的方法：在选择游戏模式时输入↑↑↓↓←→←→×○，即可选出欧洲全明星和世界全明星两支队伍（废话，如此老套的技俩，疯马一定知道）。用任一球队玩出HARD难度的世界联赛，会出现一支无缘世界杯的明星队FC DIVE（FC ディーポ），队中有罗马里奥、博克西奇、小克鲁伊夫、瓜迪奥拉、伊尔格纳、里肯、伊卜拉辛·巴、加斯科因、儒尼霍、萨默尔、佩鲁济、拉瓦内利等多名没有参加法兰西世界杯的选手，甚至还有日本的老不死选手三浦知良。

浙江杭州 朱恒

PS 盗墓者3 FP 5

补满体力：在游戏中暂停，顺序按R2×2、L2×1、R2×1、L2×6、R2×1、L2×3、R2×1、L2×5，就可以补满体力。

取得全部武器：在游戏中暂停，顺序按L2×1、R2×2、L2×4、R2×1、L2×1、R2×2、L2×1、R2×2、L2×2、R2×1、L2×2、R2×1，就可以补满体力。

取得钥匙：在游戏中暂停，顺序按L2×5、R2×1、L2×3、R2×1、L2×1、R2×1、L2×2、R2×1、L2×2、R2×1、L2×2，就会得到钥匙。

跳关：在游戏中暂停，顺序按L2×1、R2×1、L2×2、R2×1、L2×1、R2×1、L2×1、R2×1、L2×4、R2×1、L2×1、R2×4、L2×1，就可以进行跳关。

取得RACE KEY：在劳拉家中，顺序按R2×1、L2×3、

R2×1、L2×6、R2×1、L2×5、R2×1、L2×2,就可以得到 RACE KEY。

黑龙江大庆　对 N64 情有独钟的 PS 拥趸　邢艳飞

PS DIABLO FP 6

炒钱秘技:开始之时,每人身上有 100 个 Coin,让一个把钱扔给另一个(前提是双打),然后存 Character,再把所有钱扔回来,存另一个 Character,退出读人物,再扔,再存……这样钱会以几何级数上升……(每次 2 倍)用不了几次,你就可以去买你想要的装备了。

南京理工大学　因为宿舍里不通宵有电,
不能通宵打 PS 而不爽的　H&Z

PS 生物危机2 FP 5

艾妮蒂的枪法:同样在 Leon 篇中,在第二次控制 Ada 时解除她的装备,会见到艾妮蒂(Sheery 的母亲)把子弹打在了旁边的栏杆上(本来是她一枪打掉 Ada 的枪)。

天津　在学校《生 2》的英语
话剧中主演 Leon 的　王一凡

SS 露娜2——永远的蔚蓝色 FP 5

纹章的组合:在游戏中,会得到各种各样的纹章,装备后可得到相应的效果,如火之纹章追加火系魔法等等。但许多的纹章是可以两两搭配出更好的效果的。最基本的例子就是魔剑之纹章,可以和所有助攻性魔法纹章搭配,除可使用相应属性魔法外,攻击时亦有该属性的追加打击。具体,只要看宝物栏下的字有无变成黄色字体就行了。

二段式剧情:按正常游戏爆机,露西亚最终的离去让人感到十分伤感。不用担心,将爆机后追加的"Special"模式打穿吧!其结局是希洛通过了星龙的考验,来到了露西亚所在的青色之星和露西亚在一块。很完美且令人欣慰的结局,有真正的爆机动画。

Special 模式:1、首先应找齐四个伙伴。隆法在**ラクラル**の村;姬恩在**カーニバル**村;雷蜜娜在**ウェーン**城;里奥则在古代遗迹(就是那个魔法之矢的坠落点)的顶层。

2、去取得**ノート**村的看动画的宝物吧。再去**キカイ**山找那路,得到希洛的最终武器——阿鲁蒂亚之剑。然后再将所有的城镇,迷宫逛一遍,收集游戏中的动画,尽量和所有人交谈,可得到共计十六张画。

3、五个追加迷宫。游戏刚开场的龙之遗迹;星见之森的星龙之塔;**ウェーン**城南方的水之遗迹;**ラクラル**村西面的雄狮山;最终 BOSS 城稍往上的飞龙之巢。

其中,除飞龙之巢外,其余四处都有 BOSS。所有人的究极装备也尽在其中,龙之遗迹和水之遗迹可取得两枚龙目,取到后便可开启星龙之塔的龙头门。

4、追加迷宫中的 BOSS,这四个 BOSS 的实力不比最终 BOSS 索法差,不留神的话他们可以一击全灭!但其实要击败他们并不难。在进迷宫之前,带足 HP 全回复和青色之光,然后将"女神之纹章"与"魔眼之纹章"配给姬恩(MP 消耗减半),这样的话路上只要用姬恩的杀招"真·青龙烈波拳"开始基本上就可以了。顺利的话,见 BOSS 加足 MP,青色之光也能余下 7 至 8 个。

再将"女神"、"魔眼"转给希洛,他的"回旋天舞斩"威力大得惊人(正常情况 1800 以上);让隆法装备"白龙之纹章",其余三位随便吧。但我建议吉恩、里奥都装备两枚"战士"(攻+30),雷蜜娜两枚"魔眼"(精+30)。

和 BOSS 对决,希洛用"回旋天舞斩";隆法一定每回合都要用"白龙"追加魔法"白龙的守护";其余三位用最强对单体技巧即可。(雷蜜娜有一项 MP55 的最强魔法,一击 1000 左右!)

最终的星龙,只有希洛一个人上阵,除"女神"、"魔眼"两枚纹章之外,还应将仅有的一枚"防、魔防"上升戒指和另一枚"魔法损害减轻"戒指配给他。HP 全回复不可少于 10 个。对决时,不停地用"回旋天舞斩",HP 在 200 左右马上回复。本人 LV60 时,斩了星龙足足十五次,才将星龙击败。真爆机画面很美,好好看吧。

广东东莞　很喜欢露西亚和
那只小猫比尔的　左杰

SS 冰壁的邪神宫 FP 5

特殊人物的运用和加入法:许多玩友也许会认为此游戏中参加的人物太平常了。其实其中有几个敌人的 BOSS 可以"登用"。在第二章的**ドラゴンの**墓场中的 BOSS 龙,可以用刚加入的隆依(**ローンイ**)说得。第五章雪山の魔女中的雪女可以用主角朱利安说得,如果在剧本 2 中放了普罗方德的妻子,并沿用该记录的话,在第三章爱**に生きる**将军,可用主角说得 BOSS,普罗方德将军。在第一章第一次见到浮游兵器时,让格拉西亚用"**シャイニング**"魔法把浮游兵器打得失控。这时,BOSS 会用魔法帮浮游兵器增加能量,但不起作用。这里歼灭他战斗结束后,女子简出现要带走她。让你选择时,选同意,在第二章**ドラゴンの**墓场时,简会带来那个 BOSS 的座骑,一匹独角兽。但好像它不怎么强。在第二章加入的兽人隆依(**ローンイ**)是个特殊人物,他是龙的朋友。战场上出现的龙在隆依给于最终一击后,龙会要求加入,如此每战只要隆依出现必有一条招收的龙出现,每种龙只限一条出场,并且可以到队员休息室后的小房间内调换出场的,只需与它对话。

江苏常州　号称"S·RPG"之王的　冯亚栋

SS 吉兰的野望 FP 6

战斗画面的选择:虽然可以在 OPTION 中关闭战斗画面,节约了不少时间,但也错过了许多精彩而重要的战斗画面。其实只要在战斗画面打开的情况下,在战斗开始(进攻或反击)时,列完两方状况表时,按一下 L 或 R 键,就勾消了战斗画面。

常德　游戏时间就是金钱的无次世代玩友　叶宇翔

SS J联盟·职业球会的创造 FP 7

创造梦之球员:在更改球员的密码时,有一个简便的方法。将第二行第二个假名到最后一行倒数第二个假名,全都用第一行倒数第四个假名来代替,再改最后一行的最后一个假名,用每一个假名来试,绝对有成功的一个。这样改出的球员素质极佳,每场评分都出奇的高,是真正的梦之球员。

杭州　属马并爱梦中骑马的　朱恒

马语:朱恒,咱先不管诺查丹玛斯的预言会不会在今年应验,不过你对我那"体重 90kg"的预言肯定不会在今年,或者今后某年实现的……

GB 热斗·饿狼传说 RBS FP 5

随意出招:以前曾有换人及随时超杀秘技,现补充:将 SOFT DIP 中第 6 个 0 变成 1 后,游戏中同时按下 SELECT 加 A 或 B 有不同招式(大多为超杀)发出,可以很容易地打 hard 了。

山崎龙二的超杀变招:用了上述秘技后,选山崎龙二,SELECT+A 是近身投技超杀,打中后对手被扔到天上,这段时间有三种方法:①不按键,则落地后会有乱舞,打十几个连击;②按前下后方向不停转圈按 B,则山崎会再将对手逮起并用头撞至 20 多连击,较爽;③按后下前方向不停转圈按 B,会用蛇拳抽啊抽啊抽……,最多打 56 连击,太爽了。

南京理工大学　H&Z

今年五月是杂志创刊五周年，不知不觉大家与杂志都长了五岁。当初的第一批铁杆兵团，与龙哥、老D、无类、阿King、特工黄、软体动物、S.P一起成长的15—20岁的读者都已经20—25岁了。用许多读者的话说，已经变成“成熟的青年人”了。中国的电玩媒体从无到有，杂志在一步步成熟，小编们在一点点成长，读者在一批批壮大。一些读者离开，去开拓新的领域——学业、事业、家庭、友情。一些新人加入，在他们面前展开游戏世界的绚丽画面和故事。他们看到的是一个趋于沉稳成熟的《电软》，而第一批读者仍旧津津乐道当年幼稚，充满朝气和闯劲的《集中营》，象白头宫女细说天宝遗事。因此小编们决定编一本《电子游戏软件》创刊五周年纪念册，为中国的游戏业做一个客观的评估，为杂志不平凡的五年做一个历史的纪念，为小编集体的奋斗做一个全面的回顾，为所有闯关族做一部青春的证明。

纪念册怎样做才更有纪念价值，更符合闯关族的心意，希望读者踊跃提出建议。具体方案我们将根据读者的建议于四月号杂志公布，可以确定的是，我们将出版一本豪华的纪念册做为纪念，并出巨资回馈读者。奖品数量及种类还未确定，但可以肯定将超过杂志以往任何一次活动(哇塞！)

●《MAGIC 地带》经过近半年的筹划、编写，将于3月8日正式出版。选定3月8日妇女节出版纯属巧合。事实上，我们的读者大部分是男性，没有资格过妇女节。如果有幸放假半天的话，也是因为老师要过妇女节。不过不管因为什么放假了，能买一本自己喜欢的书总是一件快事。

《MAGIC 地带》是国内第一本讨论青少年流行文化的图书，其中所介绍的漫画、动画，电子游戏，模型等都是大家比较熟悉的。本书几百副图片经典精美，议论轻松自然，丰富有趣，话题广泛而收束于流行文化的互补互动上。作者对国内的漫动画现状也做了大胆而客观的分析。作者有广受读者欢迎的《三栖人》主持人AKIRA和一直关注少女漫画游戏的雪鹰小姐等。

该书的出版将为我们青少年流行文化的发展和普及，中国漫画、动画、电子游戏水平的提高，青少年审美情趣的培养起到开创性和积极的作用。另外值得一提的是，《MAGIC 地带》的版式设计及画面选材都非常独特，特别讲究文字与画面的协调和美感。整本书的设计体现了现代唯美主义的风格，令人赏心悦目，爱不释手。

《MAGIC 地带》三月八日出版，定价24.40元，邮购另加挂号费1元。

闯关族的家



●在许多人的眼中，98年索尼与PS无疑是游戏业唯一的赢家，PS销量突破4000万台，将对手远远地抛在后面，世嘉不得不公开承认SS的失败。N64在全球的销量不过2000万台，似乎也输定了。其实这种印象不完全正确，至少从财务状况看，最好过的不是索尼(SCE)，而是任天堂。98年是任天堂八年来收益最好的一年。小小的GAME BOY救了任天堂的命。96年次世代机大行其道的时候，不少业界人士预言，GB已完成历史使命。始料不及的是97年以后，GB突然表现出惊人的生命力，97年《口袋妖怪》勇夺游戏软件排行榜首。98年又有3部GB游戏挤入游戏软件前10位。加上N64的《塞尔达传说》的话，任天堂在前十位中占4席，几乎与PS平分秋色。GB的第二春使任天堂财源滚滚。据日本业界报表，在年初的商战中，彩色GB首次超过PS销量，在极短的时间内突破100万台大关。手掌机前景一片光明。最近又有泰托，SNK、索尼的手掌机加入战团，把99年称为手掌机年可能也不过分。与GB在日本的火爆相仿，国内手掌机的需求也非常旺盛。杂志

创刊五周年纪念征稿

杂志五周年纪念册将开辟闯关族感想一栏。栏目名称未定，叫“青春的证明”？“闯关族的家”?“我这五年”?或干脆叫“我与电软”，请读者大胆提出好名字。

内容：①我与电软②我的游戏生活③对杂志的建议、批评、要求④游戏业见闻录

举凡与杂志，游戏有关的喜怒哀乐、恩怨情仇，逸事趣闻都欢迎发表。

文体不限，随想、漫画、讽刺、散文、诗歌，随心所欲

字数：最好在800字以内

投稿途径：①写信给北京6129信箱纪念册收，邮编：100061

②网上电子邮件：gamecamp@263.net

投稿截止时间：即日起至1999年4月15日

一旦采用，稿费从优。

请在信末写明详细地址、姓名、年龄、性别，买杂志时间，拥有机种，电玩年龄，最喜爱游戏，最喜爱的杂志社编写的图书。

如发表时欲用笔名，请在文章前注明。

社出版的《GAME BOY 特辑》再版四次，仍旧供不应求就是明证。现在《电软》成为国内唯一刊登 GB 游戏攻略的杂志，今年本刊将继续报道和关注手掌机市场，刊载 GB 游戏攻略以满足玩友的需要。下期本刊将刊登有关手掌机市场的分析特稿。

《GAME BOY 特辑》14 元，邮购另加挂号费 1 元。

● 《97 秘技宝典》是杂志社编辑的最权威的一本游戏秘技大全，97 年一出版就销售一空，至今仍有读者来信、来电要求购买此书。很遗憾地转告大家，《'97 秘技宝典》早已全部售完。今年四月上旬，本刊将推出最新的《99 年秘技宝典》共包括三大部分内容：A、自 94 年到 99 年 SS、PS 游戏秘技；B、自 GB 问世到 99 年初的 GAME BOY 游戏秘技；C、读者投稿的秘技偏方。《'99 秘技宝典》是接续《'97 秘技宝典》的最新、最权威的秘技大全。

《'99 秘技宝典》448 面，大 32 开，99 年 4 月上旬出版，定价 19 元（邮购另加挂号费 1 元）

《春节图书收藏大行动》之《'96 格斗天书》、《'98 增刊》、《'97 合订本上》、《'97 合订本下》均已售完。新增加《格斗天书 3D 版》可以选购。收藏大行动 3 月 31 日结束，详情请参考封二广告。

我是石家庄市的"侍组"中的一员，——梦想一刀流的桔右京，

1999 年内这是我写的第一封信，看看表，现在是凌晨 4 点 22 分 56 秒 1.1.1999

又度过了一个不眠之夜，大约在 5 个小时之前，我打开台灯，从柜里找出了我所收集的所有的《电子游戏软件》。在如此静寂的黑暗之中，享受游戏杂志是一种乐趣（你们的杂志有解饿，解闷之功效）。于是我就一本本地看，当我看完之后，感到整体不错，可是还是有些不尽人意的地方：

1）你们办"玩具总动员"的目的是什么？难道想让我们饿死吗？

每次看这个栏目时，面对那些优秀游戏的周边产品，让我们强制性地把身体内的水份转换成口水流失掉，以至我们严重脱水而导致休克……

2）编辑部内到底有几个同志？能不能把你们的庐山真面目给玩家们亮一亮，你们认为神神秘秘的样子，有助于身体健康吗？

《电子游戏软件》杂志社十大问题

1）最倒霉的人：大概是龙哥吧；

2）最痴情的人：S·P（追舞那么久还追不到，该死心了吧！）

3）最专制的人：主编（小编们的命运全掌握在他手中）

4）最神秘的人：无类（到底是男是女？还是……）

5）最好的文章：樱大战 2 小说攻略

6）最好的中插：×期《杀戮天空》

7）最令人怀念的人：老 D，软体动物（到底去哪了？）

8）最可气的事：杂志连连涨价（我们也理解，可……）

9）最担心的事：贵杂志是不是以后改名为《电子游戏广告月刊》

10）最盼望的事：价格下跌，页数增多，改为半月刊……（虽然是作梦）

最后，想提几个问题：

问 1：本人最近染上一种病毒，名称不详。症状：一进街机厅，直奔《天草降临》不问对手深浅跳跃重斩→十四连斩→Pow 满→十四连斩→武器击飞必杀技，不能自已，导致常常被对手打个完败（有时还是个六、七岁的孩子）

我欲哭无泪，此为何病，可治否？

问 2：风马近日来出于什么原因，突然话变少了？

问 3：小天天，天师是何许人也？

石家庄　真·王征

无类按：①以不变应万变，是一种很自信、很嚣张的战法。不过有时"不变"等同于"常败"。杂志曾连载过"游戏中毒症"，请你对症下药，早日脱离苦海。另外，你的胜败绝对与无类无关，何必欲哭无泪（无类？）②风马患颌关节炎，冬天病甚，咀嚼食物（草料？）颌关节都会咯咯作响，医生（兽医？）嘱以少动嘴巴。春天转暖希望会好转。③小天天，天师就是小天天·天师。

杂志能否前 40 页介绍新出的软件，后 40 页介绍已出游戏攻略，攻略要详略得当。

能否推出一个交友栏目，如在每一页的边上用小字介绍一个喜欢电玩的玩友及地址，促进玩友的交流与切磋。

开一个学习日语的栏目，讲一些游戏常用语及语法，每期一节，一定会使玩友水平有一定的提高。

再开一个有奖问答的栏目，每期杂志中放一张纸出几道小题，然后把答题邮到杂志社，在答对中抽奖，送一两期杂志来提高参与性。

再开一个以回顾过去，介绍游戏发展史的栏目，使新玩友了解一下过去。

吉林　王旭

现在贵刊已经陆续推出了"世嘉专辑"、"土星特辑"、"GAME BOY 特辑"。可是，怎么迟迟没听说要推出"SFC 专辑"、"N64 特辑"。（虽然 N64 游戏很少，但个个都是精品）。难道贵刊怕销路不好，不会吧！在我国，喜欢"任天堂"的玩家可不比世嘉的人少啊！

以上两本专、特辑，希望能在 1999 年 12 月前推出。

广西　鲁南



99 年了，"请勿打扰"是否应该改为"请打扰"。

这是从网上宕下来的一篇文章，作者断月，时间是98年9月21日，他并不是为杂志创刊五周年而作的，但仍旧有令人怀念的纪念意义，令我们非常感动。我们需要这样的读者和作者，即便只是昨天的作者和读者。

向日葵和百合的纪念

在一本杂志上，看到一段话："向日葵……代指阳光曾经普照，花般璀璨飞舞的梦般岁月。百合……代指雪白无瑕纯洁，无拘无束的诗般的飘飘岁月。谨以它们来纪念留在记忆深处的那些如奔放热烈阳光，若款款浪漫柔情的青年时代。"

那不是一本什么《读者》之类的杂志，而是一本游戏杂志，我从初二它创刊起就每期必买。那时，杂志的名字叫《GAME 集中营》。我喜欢这本杂志，不单因为它是第一本介绍游戏的杂志，而还因为我每次买到杂志，急切地翻开它时，我可以感到一阵热力，一股燃烧的青春散发出的能量。

我时常憧憬，在那杂志的背后，是一个多么团结，多么富有朝气的团体啊！我记得有行事略有些"大妈"的主编熏风（熏肠?）；有包打听，可以用第三只手开关电视机的龙哥（丘兆龙?）；有"满口是精品，其实都是处理品"的老D，有"安能辨我是雄雌"的无类；还有在毕业之夜用街霸把龙哥打哭的特工黄。正是他们，用冲劲儿和青春的活力，支撑起了中国大陆的第一本软件杂志。他们很幽默，无论在行文中还是那令人绝倒的《电刑室手记》；他们有时又很严肃，在刊首文里，时常有针砭时弊的惊人之语，最具代表性的有《乌鸦·乌鸦·叫》、《盗版·盗版·逃》和《大事·小事·猪脑子》。

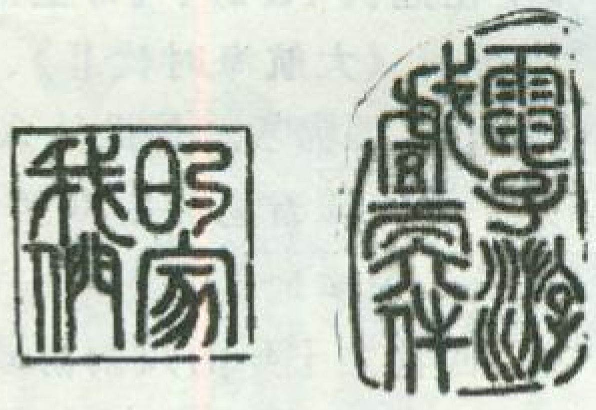
不知是因为他们的幽默还是他们的严肃，抑或是他们的杂志无论是名字还是内容都太前卫，太惊世骇俗，不能容于一些行将就木的老朽之人的眼睛，他们的杂志被停刊了。两个月后复刊，我们惊奇而又不太惊奇的发现，熏风不见了，龙哥，无类，老D全被打哑巴了。杂志的名字都变了，改成了《GAME 风景线》，然后平地冒出一大堆顾问。没有《电刑室手记》，没有刊首语，行文沉闷的让人想睡觉。连常给它写稿的雪鹰和软体动物也少见了。那是一段苦闷的日子。

近两年，杂志终于注入了一些新鲜血液，有"恋舞癖"的S·P，有走不到编辑部的良牙阿 King，有天尊小天天和奥特曼，多得让我怀疑编辑部是否够大，也让我明白了编辑部老是搬家的原因。终于，编辑部的好传统又浮出水面了。龙哥，无类也敢说话了。青春的活力再一次显现。

纵观这沉沉浮浮，杂志的创造者们为了它而付出了什么代价？熏风不知所终，老D被迫钻研学术，成了个"成熟的教授"；龙哥和无类屏息吞声，特工黄悄然隐退。然而无论他们的结局如何，我们始终会记得有这么一群年轻人，他们燃烧自己的青春，点燃了中国电玩和电脑文化的一点星火，如果不嫌肉麻的话，我愿意称他们为普罗米修斯，而他们也值得上这个称号。

青春的痛苦来自于青春的单纯，青春的力量却又同出一愿。让我们用向日葵和百合来纪念他们和那段青春岁月。

河北 张延祥 篆刻



建议将新闻背景分析栏目重点化，能做到每期必有更好。把这个栏目重点化，能使贵刊向专业信息方面发展奠定基础，同时能使读者们紧跟时代发展，深入了解信息背景，增长见识，对日后选择机种也有些帮助。这个栏目应能成为《电软》的黄金栏目之一，同时也加强了《电软》的市场竞争力。

恳切希望编辑部采取玩家、读者的意见后要认真实施，不要只是登出来"意思意思"一下就行了，这些意见可都是读者们的呕心之成果啊！只有认真参考读者们的意见，不断改进完善才能令贵刊立于不败之地！！

湖南 黄哲

有人说你们的广告太多，我认为不少但也不多。人们买一种专项（专业）杂志有一半是为了其中的广告，可能夸张了点，但没有广告或太少的话，我又怎么能知道我所在的城市哪里卖我想要的东西呢？我又怎么比较价格和品种呢？

辽宁 读者

下面这篇来信长了一些，相信许多读者看完都会想："啊，我小时候也是这样！"做梦是人的权利，梦想更是年轻人的爱好，梦想与现实时常幽明永隔，但这丝毫不会损害我们的心灵。游戏是人天生的爱好和权利，对儿童和青少年来讲更是不可或缺的娱乐和人生第一课，有时会影响人的一生。可惜许多成年人并不了解或不完全了解，甚至拒绝了解。

我的二十年游戏史

那还是5岁时，父母常把贪玩的我关在家中然后去上班，在那个年代可以娱乐的东西实在是太少了，仅有一个父亲做的木头小汽车早已被我拆的七零八散，家中所有的白纸甚至白墙上都被我画满了太阳，小鸟和武松打虎等涂鸦之作。到最后实在没什么好玩的花样了，不知怎地竟发明了小人游戏：就是把画在纸上的武松、七品芝麻官和强盗等人物剪下来，让我这些剪纸小人们生活在我画在纸上的各种房子和宫殿里，小人们的喜怒哀乐和故事情节自然由我来决定和编排，到后来新加入的角色越来越多，从皇帝、皇后到将军、知府和平头百姓，我只好象《帝国时代》中那样不停的画房子来满足人口的增长，从民宅、钱庄到将军和皇宫，俨然一个小人国，其疆域大到一张大桌都摆不下，我通常选中一个喜爱的人物作主人公，在小人世界中或是铲除邪恶当大侠，或是扮演抗击侵略的将军，或是勤劳致富的富商，像足了现在的角色扮演游戏，10岁时能看懂三国演义小人书了，深深喜欢上三国时代和里面那些千古流传的刘、关、张等英雄人物，便照虎画猫的画下刘备和曹操等三国人物，让这

些剪纸人君主们带领着一班家臣和士兵在画有一座座城池的三国地图上各霸一方，演绎自己想象中的三国大战，真是其乐无穷，不知道算不算是游戏史上第一个玩三国游戏的人。

后来我的小人游戏发展到了用跳棋棋子当作士兵，军棋棋子当作坦克，纽扣当作货币，扑克牌当作城市和基地的"即时战略"时代，有时那张大桌子摆不下十几座"城市"和近百名"士兵"、数十辆"坦克"，只好转移到父母的双人床上，铺上毛毯，弄出许多褶皱，形成错落有致的"地形"，往往对战局有着决定性的影响，不过在我的刻意安排下，无论敌人多强大，也总是棋差一着，被"足智多谋"的正义之师以少胜多而打败。还记得当年指挥着用橡皮泥插上火柴棍粘在军棋棋子上的"坦克"群，与敌人的坦克兵团在"群山"之间展开坦克大决战，场面之壮观，除了没有声光电，带给我的欢乐却绝不亚于十年后才出现的《命令与征服》，而且俨然集游戏制作者、玩家和游戏 NPC、AI 于一身，度过了那个快乐的童年游戏时代。

六年级第一次在同学家玩强手棋，开了多人游戏的眼界，回家后立马动手作了一个自制强手棋，为了吸引朋友们来一起玩，努力不断改进和创新，使自己设计的新强手棋可玩性越来越强，到 93 年准备申请专利时，棋中加入的股市、赌场和怪兽卡等创新要素，已经与两年后的《大富翁 3》有着异曲同工之妙了。特别是 94 年设计的海陆空军棋，更是总结多年小人游戏的得意之作，其中有许多关于战争游戏的构想已接近甚至超过现在的即时战略游戏。当年的专利申请说明书是这样描述的："该棋是以海陆空三军争夺领海领土领空的全新军棋，第一次将航空母舰和原子弹等现代武器以棋拟方式展现出来，并取消军棋的棋盘点线结构，采用块状领土连接成地图，也改变以往军棋一对一的战斗方式，可以进行大规模大数量海陆空三军联合作战，同时游戏双方以领土和工厂的产值为后盾，定期用游戏货币购买战斗机、巡洋舰和坦克等武器，真实的再现了现代立体战争……"当我积极申请专利并向各游戏棋厂家自荐却四处碰壁的时候，96 年出现的《命令与征服》彻底粉碎了我的军棋革命梦想，尽管它与后来的《红警》离我理想中的战争游戏还有很大差距，但还是以较逼真的拟真性和爽快的娱乐性把我拉进了电脑游戏的殿堂，也明白了棋牌娱乐时代在电脑面前即将成为历史。朋友小军也是个超级战争游戏迷，从小时候每把必赢我的军棋，到高中时代对各种现代武器的熟知胜过课本，并是我设计的战争游戏棋忠实的玩友，最后变成 C&C 的俘虏，这时竟一边玩着 C&C 一边安慰道："如果电脑是咱中国人发明的，那么创造 C&C 和 Westwood 神话的绝对会是你"。我报以阿 Q 式的苦笑继续看他玩，还不住央求道："能不能让我也玩一把……"

细推起来，成为电子游戏玩家已有 10 年的历史了，也许是童年小人游戏的特殊经历，注定对游戏有着特别的亲和感，从任天堂的《玛莉》、《魂斗罗》，世嘉的《战斧》、《三国志》，PS 的《生化危机 1&2》、《寄生前夜》，及电脑游戏《大航海时代Ⅱ》、《暗黑破坏神》，虽然玩艺总是没什么长进，但也几乎是伴随着世界游戏产业的成长而成长。荣幸地作为游戏一代的一名老兵，回首二十年的风雨游戏史，从小人游戏到设计游戏棋，从 8 位机的《坦克》到《星际争霸》，相信现在的我连身体内的血液里也流动着游戏的细胞，甚至睡觉做梦竟然都在玩游戏：梦中的我玩的是《古墓丽影Ⅳ》，游戏中的一个科学怪人偷偷利用劳拉受伤后流出的血液，精心克隆出数百个新"劳拉"，妄图利用她们组成一个国际犯罪团伙，在世界各地为非作歹，劳拉得知后震惊得踏上了新的征途，当非常艰难地消灭了数十个凶悍的成年劳拉克隆人之后，终于在兰州装满数百个克隆人试管的巨大实验室中，与最终 BOSS 进行最后的对决……

有人偷笑了吧，信不信由你。

看看现在有些 5 岁孩子玩的都是《帝国时代》，已经令我们这些游戏老兵们唏嘘不已了，说不定 20 年后，他们也会写一个 20 年游戏史自娱，真是二十年河东，二十年河西，不是我不明白，这世界变化快。

对了，最近和几个志同道和的玩友成立了一个游戏工作室，根据当年的海陆空军棋制作了一部全新的即时战略游戏《第二次世界大战》，游戏分为回合制和即时战略两个版本，对现在的战略游戏下了一个全新的定义。该游戏国际售价 29.99 美元，全球已售出英文版 100 万套，中文版国内售价仅为 29.99 元人民币，即日上市，让老外眼馋中国正版玩家的幸福吧。第二代《第三次世界大战》正在全力制作中，还有一部 Quake 版的足球游戏，一部英雄无敌 2 版的三国游戏，一部网络版的大航海时代游戏，一部暗黑破坏神版的全新武侠 RPG 游戏都已投入开发中，我们的目标是要外国人争着英化我们的游戏软件……醒醒，又白日做梦了，还流着口水……

呵呵，原来又是南柯一梦，不过期望国产游戏更上一层楼，相信这也是所有国内玩家的共同心声。

谨以此文献给所有血液里流动着游戏细胞的玩家们。 **新疆　王麒杰**

《98 格斗之王》也已经发售了四、五个月了。榜上也升到了第三位，说 98 的有之，讲其不如 97 的有之，众说纷云。我想客观的谈谈我的看法：

首先从容量来看，98 肯定是要越过 97 的。这点都做不到的话 SNK 就该下课了。有人说 98 的画面不如 97 来得精细，其实这只是画风不一样，要知道我们玩了四年森气楼先生画的 KOF，突然换一个作画人，画风一变，难免会有人看不惯。客观的说，98 的人物画得还是很有性格的。

风马主持的"秘技天地"本来开头有一段马语（嘶?），很精彩。然而风马失语已经好久了，是否得了传说中的"失语症"？特请风主持早日医好"劣疾"，重新向大家"每月一嘶"，不然"秘技"便逊色许多了。 **福建　SXH**

领导电玩潮流

永远争第一

第一本典藏本——《'94典藏本》

第一本秘技专辑——《秘技宝典》

第一本合订本——《'94合订本》

第一本全面介绍游戏文化的书——《'97增刊》

第一本专门介绍世嘉游戏的书——《世嘉专辑》

第一本专门介绍 GB 的书——《GAME BOY 特辑》

第一本专门介绍格斗游戏的书——《'96格斗天书》

第一本全面介绍漫画、动画、游戏互动关系的大作——《MAGIC 地带》



3月8日出版

24.40元

电子游戏软件制作
信心的保证

100面彩页，全部进口铜版纸印刷。封面压光膜，超重铜版纸印刷。120面黑白，高级胶版纸印刷。

附赠"乱马 1/2"全员96名人物拉页海报。

全部版权为《电子游戏软件》杂志社所有

大墙画廊

想必大家已经看到上期中的错误了吧，“还我河山”中莫耐朋友的作品上的文字被漏登啦！自己糊里糊涂地也不知道是印刷的毛病还是忙于《MAGIC 地带》的制作工作而疏忽了，总之向莫朋友及广大读者致以深切的歉意！文字大致是叙述假扮舞的夏尔米骂众人是呆瓜后准备逃走……

为了让大家多欣赏画稿而不再去无聊地听我们两人的臭贫，就不多说了。还要卖个“广告”—《MAGIC 地带》想必已经发行了吧，各位有没有捧场啊，这可真是本人与 AKIRA 等同好的心血之作啊！总之大家又开学了，好好努力学习吧！——廊主 SHADOW 和 PHOENIX



▼《FF Ⅷ——魔女之瞳》成都 SILK

▲S:颇有女皇的威严哦，枪刃画得不太好。

P:地址只写“四川成都”是找不到你的。(「廊 POWER」:★★★☆)



▲《丧尸之斩》

成都青羊区 不详

▼S：有种武打片中从远处飞驰过来的速度感。

P：对了，乱舞势力中为何无人扮破沙罗呢？他可不是我的专利哦！

(「廊 POWER」:★★★☆)

凡在本廊刊登作品者，均获赠连续三期本刊杂志各一册，当选该月“×× 赏”者获赠三期杂志各二册（色廊、黑白廊一视同仁）。

关于画稿尺寸，尽可能限制在 16 开内(即一本杂志大小，“还我河山”的画稿尺寸：160×112mm。)，避免后期制作困难，彩廊尺寸可最大至 8 开（即将杂志打开大小）；一般不用铅笔及圆珠笔作画即可。多谢大家支持！！！



▶《湘北新生——八神》 福建永安 陈弓

▲S：八神真要去了湘北，樱木恐怕真的要失宠了。

P：谁能告诉我湘北的 17 号究竟是谁？据说湘北最多只到 16 号（赤木）。(「廊 POWER」:★★★)

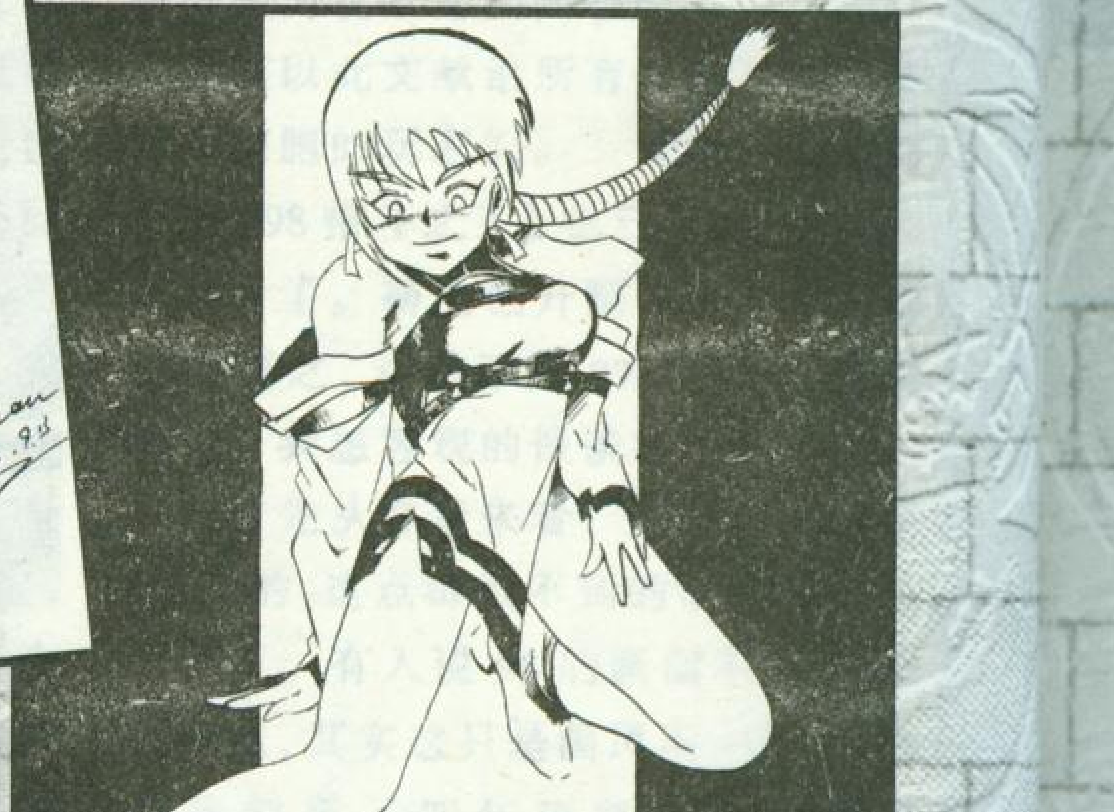


▲《舞一打开的心》河北沙河 李博

◀S：扇上舞的影子和她的唇印配得有些不太好。

P：她是为谁打开心扉呢？不会真是我吧？！

(「廊 POWER」:★★★)



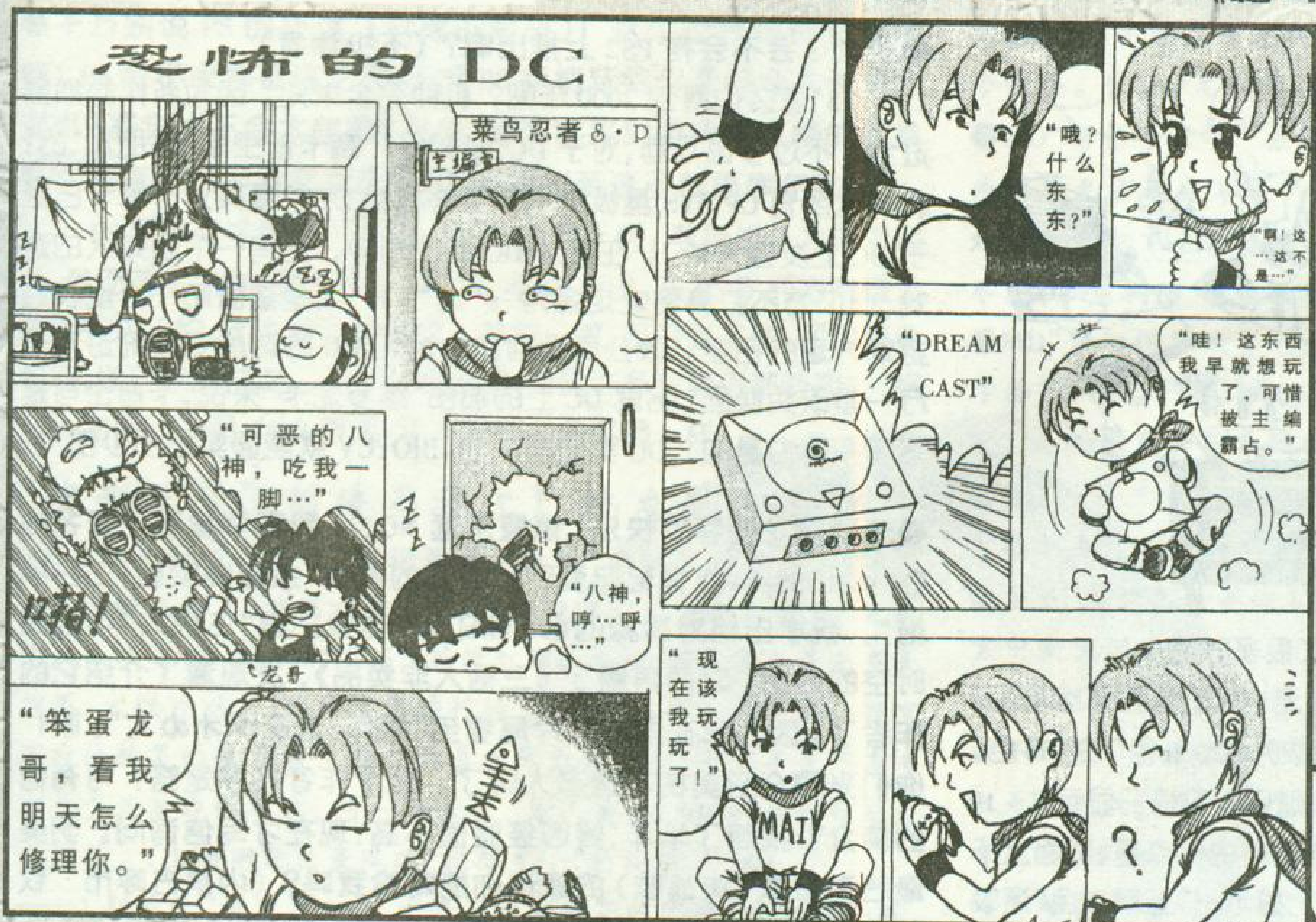
▲《色》 吉林 王湛乔

▲S：没脖子的色还是《侍魂 64》中的 2P 形象哦。

P：突然发现她的辫子与“还我河山”中我的形象很象啊！

(「廊 POWER」:★★★★)

◆画廊接力行动 FILE ~6~:《格斗之末4》&《恐怖的DC 1》



（待续）

山河我道

▼『恐怖的DC』 广西蒙山 黄晨
（『廊POWER』：★★★☆）

▲S：又是一个崭新的开头，为什么总把我刻画得这么笨蛋。
P：大家如果要接续此作的话，一定要写清楚哦。



▶《山崎龙二》长沙 YOKE

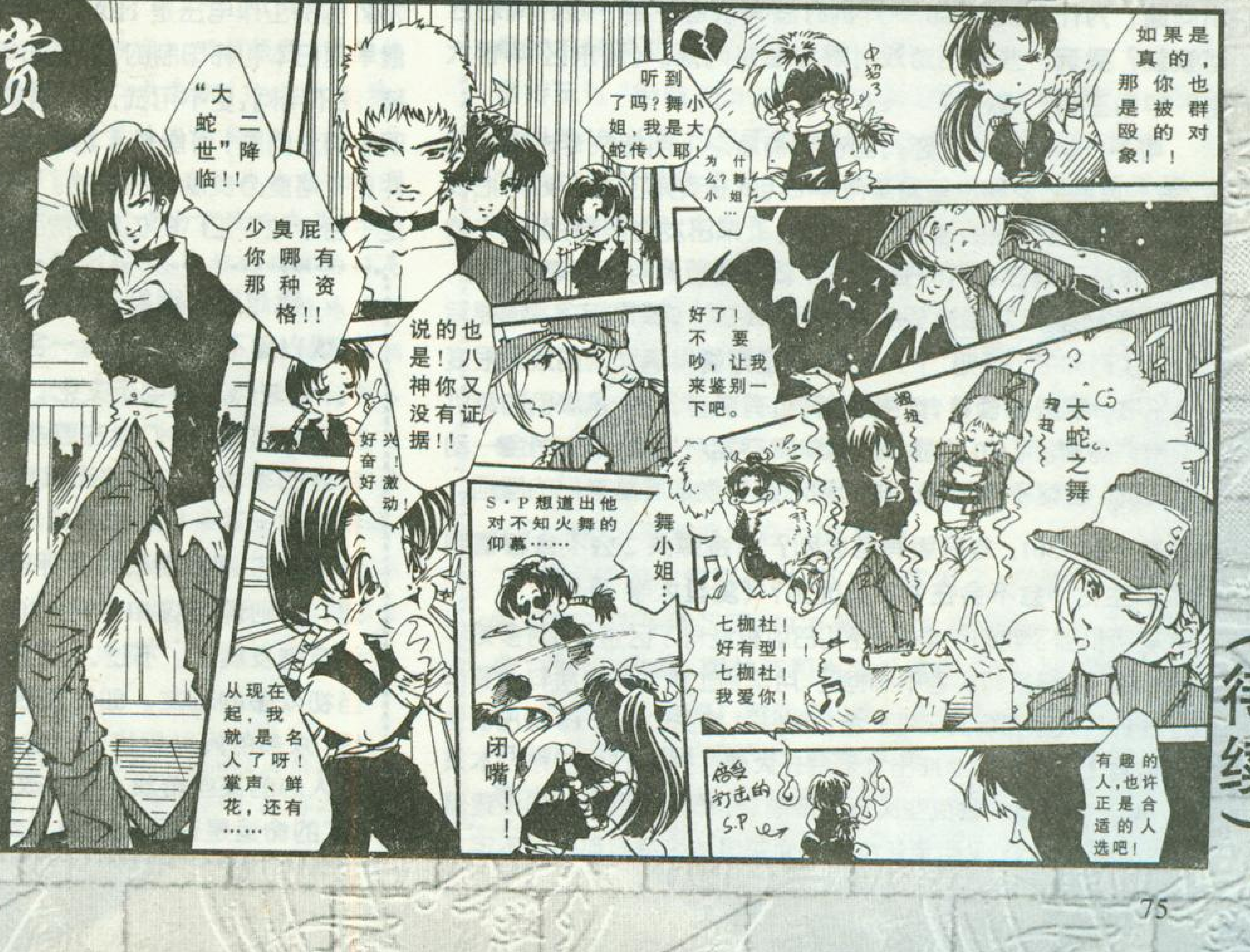
▶S：为小女孩削苹果的山崎看来还有善良的一面啊！
P：远处被打倒的混混是因为与他抢苹果而被揍了吗？（『廊POWER』：★★★☆）



▶《胜·负》上海 张磊

▲S：相信不论到了哪代霸王丸也不会就这样被牙神斩首吧！
P：好血腥、好冷血啊！
（『廊POWER』：★★★）

赏



▶沈阳铁西区 D.F
（接续第三集99.1）
（『廊POWER』：★★★★☆）

▶S：被AKIRA看到后称赞不已，请寄详细地址。
P：我真的是如此适合当大蛇的人选吗？

（待续）

山河我道

龙哥热线



●请再详细解释一下彩色 GB 手掌机。(很多读者)

OK。在采用了反射型液晶显示器后，无论你在太阳下，或是在室内，都可表现出鲜艳颜色，其最大发色数为 32000 色中的 56 色，但这需要专用卡带支持，如果是老游戏，则只能按情况显示 4～10 色。GB COLOR 的所谓 TFT 液晶彩显，其最重要的特点是，画面上不会像以前那样留下十分晃眼的残像，这倒比显示出“五颜六色”还吸引人。值得一提的还有，该掌机可以利用通讯连接线进行资料的互换，就像以前的 GB 那样，同时，它还可以利用内藏的红外线装置进行资料互换。只不过，目前关于对应红外线传输的软件还未公布，因此其真正价值现在还看不出来，但却隐藏着很大的可能性。两节 7 号电池在正常情况下，能令彩色 GB 连续使用 20 小时。

●龙大哥，YOU 好。我是天津的读者，现有 GB 和 FC，太低级了，根本没法跟 DC 玩家比啊！请帮忙打听 GB 版“牧场物语”如何打出结局，谢了。另外，我汇款给你们，却拿不到书，请帮忙，龙哥，一定要帮我啊！救(？！)你了，我对 GB 特辑真是非常想有一本哪！一定要给我一个答负，如果钱没有汇到就把这封信里的 15 元买了 GB 特辑吧。请不要让玩友失望！！一定要答负我啊！算了我还是再汇 15 元过去吧。SORRY，龙哥，听说你们社里的信很多，我这封不知几时才可见天日。只有自己祝自己好运喽。有个小问题：为什么我的 GB 一开机时总有杂音并要一段时间后才可恢复？我玩一些深色游戏时屏幕总是闪烁。(河东区 华冒大街？华日王里？ 陈伟)

可不兴信夹款哦！还有的读者情急之下用特快专递寄来现金，我们收到后发现没写清买何种书(或书买完了)，只好再把钱汇回去(最糟糕的要数信夹百元大钞，近来已发生多起，且信夹款者往往表达不清要买何种书)。在汇款时请读者用最可靠的地址，并以最清晰的字迹(最岂胡乱连笔写“草书”)填写单子，一定要写清楚购买何种书。须知“予人方便，自己方便”，这样就能最大限度避免丢书。另外陈读者，你的 GB 开机有杂音，可能是掌机的喇叭或卡带有问题。而 GB 的显示屏本身就容易产生“残像”，角色一动就能发现。但这不是毛病。画面闪烁则可能是屏幕老化的问题。

●我有一台 7501，与日版有何区别？合金弹头 2 会不会移植到 PS 上？生化 3 会不会在 PS2 上推出？(复旦大学 夏伟)

美版机到了我们手中，已经和日版机没有了区别。面对多如牛毛的 PS 型号，请欲购买者不必拘泥。月华剑士果然不出所料，“要作也是给 PS”，大家都玩到了吧？合金弹头 2 按说也会在 PS 推出。生化 3，唯有在上级机种上推出才是金光大道！关于 PS2(暂称)，本来认为 DC 发售时 SCE 会放些风出来牵制之，但没想到至今也没透露一点儿。也许 SONY 采用全新技术从而获得技术突破那也说不定。

●生化 3 会不会在 PS2 上推出呢？(不少读者)

“3”怎么也得到 2000 年吧？机种完全未知。因为新作必须要进步。不过多说几句，对于 DC，较知名厂商卡普空是“够朋友”的：听说其所有 CP SYS 基板作品都要移植给 DC(“漫英对卡普”已经于 DC 上发售完毕)。在其对 DC 的计划中，还有一个洛克人的游戏，但厂方不打算将之定名为“9”或“X5”，而是重新起一个能表达游戏内涵的名字。该公司很可能会利用 DC 的功能使传统游戏进行一番改头换面。另就 DC 上的那部“维罗妮卡”来说，卡普空可是下了一番力量的，“DC 卖出多少台，BIO：CV 就能够卖出多少部”。

●先预祝龙哥春节快乐！销量永远 NO.1！我有幸看到了著名的《MACROSS—— 可有记起爱？》，明美的歌声“余音绕梁丽，三日不绝”。我拿出绝对珍藏的《95 缩印本》连看三遍“三栖人”中对超时空的介绍，之后再看了《三栖人非卖品》，发现漏了介绍它的作者了。因为我在游戏的片尾看到“原作：スタヅオぬえ”。唉！你们光顾介绍美树本晴彦大师了。这个作者名字是啥？可有他的简介？我想了半年，终因经验值不高，现在才写信询问。明美最后那首歌(决战歌)的歌词你能寄给我吗？(内蒙古呼市 钦州金杆读者 吴帅)

经直接质问 XYM，得知那是 STUDIO ぬえ会社，是 MACROSS 系列动画的出版社。歌词要听就要听原唱国语言，翻译过来就没劲了，非常没劲。所以我们如果粗通英文或日文就好了。

●我的是 5502，我朋友 A 君的是 7000。我的 PS220V，他的是 110V，不知他的是否被动过。我买了块金手指，插上后画面跳动不已，老板说我的 5502 是欧洲版，不对应金手指，不知他说的是否对？昨天，A 君叫我陪他买了个振动柄，背面是“MADE IN CHINA”，老板说是原装的，我一看，做工还挺精细，A 君回家一试却不能正常游戏，用我的振动柄(背后“MADE IN JAPAN”)一试却可正常游戏，而用我的 5502 试这个新买的手柄却能正常游戏，不知是何故？请龙哥费心帮忙一下。(成都 邱建平)

你两个朋友，从买游戏周边的过程中获得的乐趣也不小啊。7000 型的工作电压是 110V。金手指也应能在欧洲版使用。振动柄最早有日本和韩国制的，还是那句话，只要作工足够精细，必是原装，既不用问，更不用试，就用眼睛看。你的 5502 能用那个手柄，说明手柄没问题，可能是 A 君的 7000 型有问题，因为手柄这种通用件是不可能分美规和日规的。一个真正的“日本制造”手柄，又岂是千百个地下工厂的仿制品所能攀比得起的？手柄太重要了。

我想提出街机族和闯关族的概念。街机族不打家用机或兴趣不大；我作为一名闯关族成员，不仅热衷于家用机，还较热衷于电玩文化，关心电玩界的发展动态。闯关族是幸福的，他们能在更多的领域中遨游，然而在街机不曾有的领域中也有被街机族嗤之以鼻的。“你打我一下，我打你一下——这也叫战斗？！”这是我认识的一位街机族对 RPG 回合制战斗的评价。我们得承认这话有一定道理，否则现今的 RPG 和 SLG 也不会向着半即时与即时战斗方向发展了。不过，也正是这种回合制的战斗才吸引了当初众多的玩友。即使在今天，回合制仍有很广阔的市场，众多的闯关族也仍怀念、喜欢这种设定。特别是已深入人心的某些游戏，擅自改动只会造成失败。“兰古瑞莎Ⅲ”的命运是有目共睹的。☎中南民族学院 谢春明

●千万别说 PS 的坏话（合理的除外）！这个世界是需要和平的！PS 会不会移植魂之利刃 2？PS 手柄玩格斗真的令人谈虎色变吗？感觉也不会太差吧？另外，哪可以买到游戏中人物的玩具呀？北京有这种专卖点吗？（河北涿州玩迷于新疆库尔勒市）

PS 显然无法移植刀魂 2。关于 PS 的手柄，我始终认为非常过分。然而适者生存，贵在适应。昆山一读者指出，在 PS 手柄方向键上搭上一块手帕，比土星手柄不次！龙哥一想，虽夸张了些，却也有些道理，你可依法试之。关于游戏玩偶，我国许多专卖店都有卖的，格斗人物可不少呢，什么豪鬼、平八都有！像泥塑一样。

"忧郁王子"的徒弟参上！玩友热泪盈眶！

——1 期包打听中关于"雷神传说·光之"的解答如下：①李羽中玩友大概记错了，此游戏中只有"无限使用的火炎剑"，并无"无限使用的冰冻剑"②四种宝石（蓝绿红黑）共 60 颗③集齐并无多大作用，大概可以在"收集宝石排行榜"中占个首席。但得到一颗宝石能使精灵的体力加 5，精灵的最大体力为 400。大家手上还有多少关于此游戏的疑难，可一并拿出，本人有 99.9% 的把握帮助龙哥解答。（上海闸北区景凤路"忧郁王子"的徒弟 费祺）

——1 期关于"浪漫沙加 3"中寻找火术要塞的问题：去火术要塞，首先去村子阿凯（アケ），向村南走，可进入原始森林，一直向下走，从树叶楼梯上下来，再稍向右向上走，顺着道路再向左走，画面切换，向上走，画面再切换，顺着路向前有一直通大树的树叶楼梯，爬上长青藤上大树，可到妖精村。在妖精村的杂耍场中救出一妖精，然后在村中打听，得知跟着蝴蝶走便可去火术要塞。但各种颜色的蝴蝶中哪只是真的呢？去最上层里边的房间，那位你曾救过的妖精会告诉你真相，下面自己玩吧！（苏州中学 金震华同学你好！多谢你热心来信。你总买不到游戏 BGM CD，龙哥也替你着急，为了一套 PINK FLOYD 的"墙"，小天天也苦等三年才买到哥伦比亚周年纪念版。世嘉公司最常推出 CD，街机家用机经典 BGM 都有，日本这方面很发达。除非有店家乐于进货，否则你很难买到。）

——MD 版"兰古瑞萨Ⅱ"中，只有两位指挥官能领司"瞬间传送术"，即：リアナ（莉亚娜）和ラナ（拉娜）两姐妹，只要让她们沿ヒーテー（修士）、プリースト（司祭）、ハイプリースト（大司祭）转职，即可修得隐藏职业エージェント（大神宫），可领悟得"瞬间传送术（テルポート）"。（广西柳州市柳钢二中高 97(3) 班 文康培："我想，SS 没有想像中的差，至少游戏是贵精不贵多，玩游戏是看各人的，若去街机厅让格斗高手玩 FF8，他也不会认为此 GAME 有何棒！游戏机是平等的"。龙哥另致谢保定市南市区王晓晶同学）

——FC"勇 4"进入迷之洞窟方法：马腾玩友，你所指的洞窟的门是否被瀑布给挡住了呢？是的话，只要拥有"干涸之石"这特殊道具即可。此石藏于地图西部大陆上一个靠海的小渔村（因村不够档次，无法以飞行魔直接进入），非得在夜晚（白天无用）进去时便会发现涨潮的海水将村中一块陆地给淹没了，只有块非常显眼的地是干的，等白天海水退后，进村在那空地上调查之，即可得到"干涸之石"。进入迷之洞窟后可为勇者或战士莱安装备上最强之剑，此剑攻击力比被龙王加了攻击后的"天空之剑"威力再高出 20 点以上）—— 此题由四年前打通此作，并请马腾玩友多包涵多探索的武汉 李伟、蒋烈君二位铁杆读者热心回答

包打听

●太空战士 3：在康南（カナーソ）的右边有一座山，主角到达山顶后会被一条飞龙带到一个鸟巢。在鸟巢里和一个怪兽打了起来，可是，不管主角怎样戟它，就是打不死它。请问如何战败这个怪兽。（无时无刻都在（龙哥哑然）等待回音的逯媛）

●MD"新乞丐王子"在通过了仙境花园，并按指示获得宝物后，为何总无法开启海港中的古墓之门？也无法通过沙漠，致使游戏无法进行下去。令我心急如焚，恳请龙哥代为打听，感激不尽。（广东揭阳 常欢）

●MD"梦幻模拟战Ⅱ"：1，海因该如何转职才能在最短的时间内学会"召唤"和"传送"魔法？2，为何要魔杖和圣杖之分？不同在哪？是否魔系和圣系跟转职有关？（福建建瓯南雅地税所 赵旭）

●MD 斗技王中第一个山洞中有一个手拿鞭子的人身边有两个宝箱不知怎样取得？（合肥三十一中初三(3) 凌超）

●勇 6：在梦之世界恢复真身后，在王城发生了麻烦。于国王卧室中发现沉睡的国王和王后，我依样买了贵族之衣，果然进了城，但就是找不到卧室，在楼上的右方楼梯口有一士兵把守，死活不让进，言语中似乎提到了大巨凯班，我认为这是卧室无疑，但无法进入。已和王宫所有人对话，无结果，左边有一厨娘对话有选项，不知何意？王宫外也已对过话，不知何处遗漏。我升级的乐趣在半道被扼杀了。（东北财经大学罗剑峰）

●MD"皇帝的财宝"中走完最后一个迷宫后，按剧情发展需要乘坐小林筏，请问如何才能得到小木筏？（武汉 李伟）

●我囊中羞涩。近日偶听一玩家提到"32X"性价比不错，特来请教龙哥 MD 加装 32X 后可以玩 SS 游戏吗？其兼容性、画面、音响效果如何？（江苏徐州 L.H）

提类似的问题的有好几封信。32X 是加在 MD 上面的、可以玩老 MD 卡带和 32X 专用卡带的提升装置，它能提升 MD 性能使之显示三维画面（专用卡带）。但却达不到 SS 的性能。更谈不上兼容性问题。另，本刊以前提到的"影音魔术家"乃台制，国内鲜有店家出售。

●每次看着 SS 和 PS 的拥有者争斗不休，我都很心痛，我们不能再打内战了！大家都是闯关族，何必分贵贱？FC 不是还有人在玩着吗？你能说他们都弱智吗？☎镇江市花山湾 吴琨 "FC 最酷，土星二酷。"☎龙哥

●我连做梦都想买一部 PS ☎柳州 王佳

●待玩过"街霸 ZERO3"后，才知道贵刊的"PS 的 2D 机能很差"的论断却又不攻自破了☎重庆九龙坡区 陈渝

"短帧？好与差是相对的，看你跟谁比了。"☎无责任天师

●对本期杂志：太贵了！却又不自觉地买了（你心太黑，我心太软）☎江苏常州市清潭新村 刘操

●最希望看到：《真电软·天师地狱变之真人版解析》☎四川宜宾市清华街李谢伟

"给我来一瓶五粮液先，再给你变"☎与李白饮酒的人留

●对某游戏的一句评语：街霸 ZERO2，为了你我买了土星！对本期杂志的评语：为什么没有介绍 SS 游戏？为什么？☎首都东城北河沿大街 张竟

"卡普空的游戏较深奥，你的土星买对了，抓紧按今明两期电软的法子练习吧！RGB 和 STICK 必备哦！"☎火引弹

●"VF3TB 的 DC 版关节和水面处理得不好，训练模式过分，对战模式没有！游戏性、操纵性却完全移植！DC 之 VF3TB 的 REMIX 版不出，我心不甘。☎认为世嘉很有必要推出家用机新版本 3TB 的日本 DC 玩家

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

实况世界足球·胜利十一人3~法国世界杯98最终版

（WORLD CUP FRANCE 98 FINAL Ver.）

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SPG 媒体 CD－ROM



98年的足球游戏出了很多，都在借法国世界杯的“东风”，可是能让人玩不厌的还是KONAMI的“实况世界足球”系列。

这款“最终版”乃是“法国世界杯98”的改进版，后者是随着世界杯决赛开幕而发售的，由于制作时间的原因，队员的设定于实际情况不符，本作对这一点进行了改进，队员及阵型完全按照实际设定，使真实度有很大提高。不过，人名虽然也改了，但仍然不是队员的真实姓名，只不过发音很象罢了。

操作方面的改动不大，但球速和球的重量感有了明显的提高，球飞行和落地弹起的样子更接近真实了。同时，远射更加准确和有力，进攻变得锐利好看；而防守时队友的补位意识也提高了，象前作那样轻易连过几名对手的情况减少了很多，防守变得容易、可靠；在罚点球时，守门员即使方向判断正确，也有扑不住的时候；给人总的感觉是比赛节奏变快了，真实性和观赏性更强了。

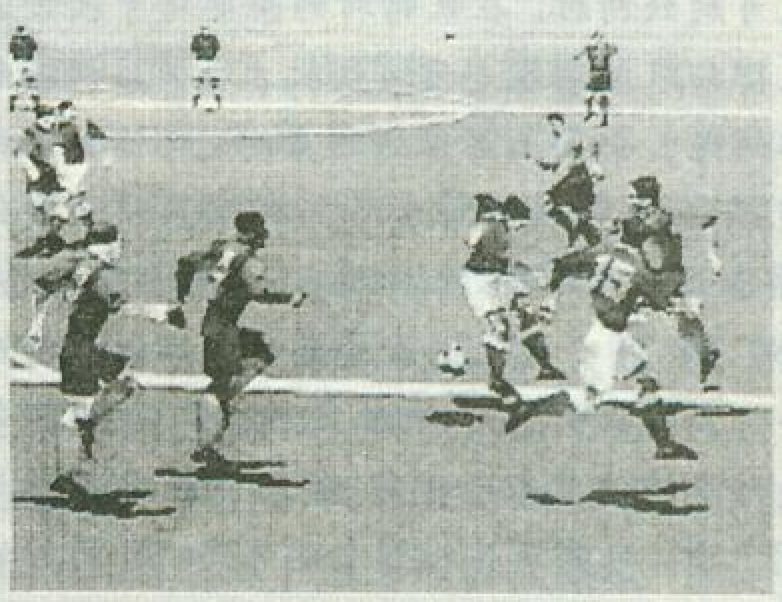
另外，本作中特别设计了一支世界杯落选队，将罗马里奥、儒尼尼奥等落选国家队的大腕球星选入队中，喜欢他们的玩友也能过过“阿Q抄赵太爷家”式的干瘾。奇怪的是，本作的容量竟然比前作还小，看来程序真是越编越精。

——北京　安心

角　色：8.5	原创性：8
画　面：8.5	上手度：9
音　乐：7.5	移植度：——
情　节：——	投入度：9.5
操作性：9	总评价：8.57
玩此游戏时间：累计30小时	

FIFA足球99（FIFA 99）

机种 PS 厂商 EA 类型 SPG 媒体 CD－ROM



电脑著名球系列最新作的移植版。移植的效果应该说是相当不错的，其游戏性得到忠实体现，画面也还说得过去。

“FIFA”系列最令人称道的是其良好的操作性和流畅感，这在99年中得到充分体现。球员跑动顺畅，重心感也有较好的表现。两三个球员间几次传递便可完成一次流畅的配合到前场打门，给人行云流水，一气呵成之感。可以说，FIFA系列的手感和上手性都是极佳的。

此外，华丽的个人动作也是FIFA系列的卖点之一。

但FIFA的缺陷和前几作一样明显：人物动作机械、生硬。也不知它的设计者们是怎样进行的动态模拟，反正球员们给人感觉除了穿着冰鞋外，似乎身上还安了弹簧、拉了像皮筋，全然没有人应有的协调和柔韧性。

另外，游戏的真实感也存在问题。在99中，技战术的运用，球员之间的跑位配合，对高空球的处理，射门及扑救的角度和方式，甚至包括其精心设计的某些华丽个人技术，都与现实情况大相径庭。好在真实性并不等于游戏性，它的某些设计也不一定就不好。

顺应某些人的“爱好”，游戏中不仅有了斗殴，更增加了假摔，这下球员情绪体现得够充分了吧？就差黑哨了。这也就是我们一向认为最健康的足球游戏，残念……

——重庆　ZK

角　色：7	原创性：——
画　面：7.5	上手度：8
音　乐：7.5	移植度：8
情　节：——	投入度：7.5
操作性：8.5	总评价：7.7
玩此游戏时间：7小时15分	

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

GT 赛车(GRAN TURISMO)

机种 PS 厂商 KOEI 类型 RAC 媒体 CD－ROM



很多玩家都喜欢拿“GT 赛车”同“R4”相比，实际上，两者并没有完全的可比性。

“GT 赛车”无论从风格还是实际操作感来看，与“R4”都是完全不同的东西。赛车的制动性方面，“GT”模拟得更为真实，实车感也更强烈，同样是甩尾打弯，“R4”显得更容易，当然也更虚假一些。

从表现形式上来看，“GRAN TURISMO”也更象赛车比赛，而“R4”最大的一个缺点是在很长的一段时间里，主角的赛车表现得更象一个“孤独的长跑者”，“R4”所强调的单单只是技巧和与时间限制的争夺，没有车与车之间追逐的快感，而这正是赛车游戏所必须包含的精髓。在这一点上，“GT 赛车”更为出色。

“R4”是一个比较讨巧的作品，好看，但称不上一流。真正的赛车游戏，还是非“GT”莫属——如果能够在赛道方面再有所改进的话。

另外插一句，上次的仁兄对“R4”的评判过高了，真正来看的话，“R4”与“GT”相比，也就是 8:10。

——SONIC

角　色：8	原创性：9
画　面：8.5	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：——	投入度：9
操作性：8.5	总评价：8.43
玩此游戏时间：40 小时以上	

古惑狼 3·徒步！世界一周

(クラッシュバンディクーブッとび！世界一周)

机种 PS 厂商 SCEI 类型 3D－ACT 媒体 CD－ROM



如同马里奥之于任天堂、索尼克之于世嘉，古惑狼已经成为了索尼 SCEI 的代表物。

古惑狼系列一直不能超过马里奥或者索尼克的原因并不在于画面或者速度感或者道具的多样性，而是缺乏一个领军游戏所必须有的特点和灵魂。说得更确切一点，它可以算做是一个不错的卡通游戏，但是还无法达到代表作所应有的水平。

一个游戏之所以能够成为一个公司的代表作，首先必须要具备的是操作简单，但强调技巧；其次还要有复杂多变的细节和爽快的操作感。遗憾的是，虽然古惑狼具有这些优点，在三维上也有不俗的表现，但是却没有将这些优点很好地融合在一起，成为一个独特的节目。相反的，玩古惑狼时，玩家常常有玩卡通游戏合集的感觉，这不能不说是它的一大败笔。

古惑狼需要更多的经验——而不是激情。

——上海　PLAYSTATION

角　色：8	原创性：8
画　面：8	上手度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：8.5	投入度：7.5
操作性：8	总评价：8
玩此游戏时间：14 小时	

98 一级方程式赛车(FORMULA 1 98)

机种 PS 厂商 PSYGNOSIS 类型 RAC 媒体 CD－ROM



F1 赛车是号称世界上最快的比赛，但也是最难制作的游戏。

所有的 F1 赛车都必须毫无例外地强调真实性，这使得玩惯了其他赛车的普通玩家们，觉得入门有点困难。画面方面，由于真实性的要求限制了取巧的范围，其背景和赛车的美观程度是不能和“R4”之类作品相比的。

这也是为什么 F1 一直不能在亚洲唯美主义玩家中得到好评的主要原因。

PSYGNOSIS 在游戏中采用的模拟手柄操作方式具有很好的操作感，但是振动感似乎不够，撞击和在沙地、草地上行驶时没有感觉。游戏没有对入门玩家进行比较行之有效培训的模式，也没有足够的资料向玩家介绍不同赛道的特点和车队的简况，整体结构平平淡淡，缺乏新意，似乎不是一个续作，而只是旧作的延续。

F1 赛车也是游戏，作为针对 PS 而出的软件，就更应当有家用游戏的特点，而不是一味地虚拟真实。如果对漫长的读盘时间都不加掩饰，就更显得游戏设计者缺乏创造力和想象力了。

——KEN

角　色：7	原创性：7.5
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：7	移植度：9
情　节：——	投入度：7
操作性：7.5	总评价：7.21
玩此游戏时间：30 小时以上	

真人快打 4(MORTAL KOMBAT 4)

机种 PS 厂商 MIDWAY 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



时下，美版游戏也进站不少。

可能是看到“3D 街霸”和“3D 侍魂”眼红的缘故，“KM”也出 3D 版了。“KM”系列曾在 ARC 和 SFC、MD 上是深受玩家青睐的，但在次世代机种上却显得有气无力了。虽然 PS 和 SS 都有移植，可总归来说无创新成了此游戏的致命弱点。

“KM”系列一直以血腥、残暴和真实角色形象为特色，终结技等杀人技法和美式的操作形成了鲜明、独有的个性。这次，“KM4”给了玩家一个换汤不换药的感觉，而且这“汤”换的也不太妥当，原因就是“KM”系列一直是以真人扫描而成的，如今为了随大潮，居然将自己最大的特色给抛弃了，原来译成的“真人快打”也要取消了吧。在选人画面和必杀技操作上也和先前之作相似，无明显改进。战斗胜利时人物姿势特写也逃不了借鉴之嫌(3D 街霸)。

总体来说，本作利用 PS 的光、影、声、色将阴郁、恐怖的杀人气分表现的淋漓尽致，这也就是我为此游戏称好之处吧。

最后，希望“KM”能在新时代的环境中，象影片“魔宫帝国”和其续集那样受人注目，个性突出。

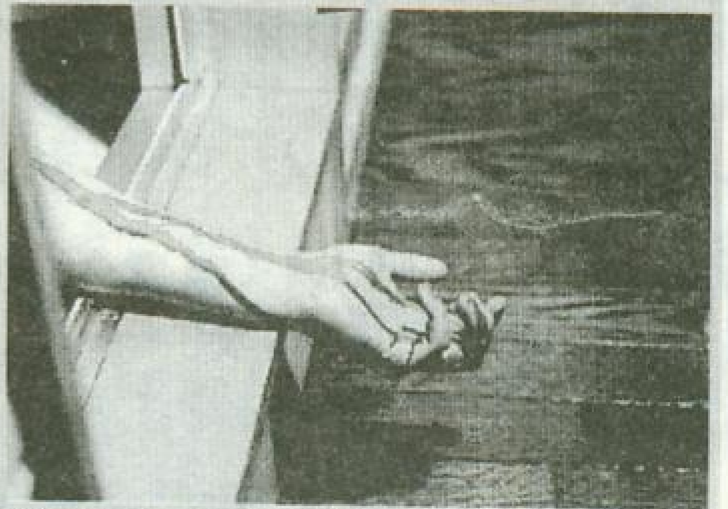
——甘肃　3D MAN·刘刚

角　色：7	原创性：8
画　面：8	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：6	投入度：7
操作性：6	总评价：6.38
玩此游戏时间：不明	

音乐小说保存版 2·恐怖惊魂夜 特别篇

（サウンドノベルエボリューション 2·かまいたの夜 特别篇）

机种 PS 厂商 CHUN SOFT 类型 AVG 媒体 CD－ROM



未拿到此游戏之前，本人对它的期待值颇高，很想早点见到它的"恐怖"。但当我拿到手后，又是无比的失望。

游戏并不怎么样，可以说，很不行，背景设计还算一般，但全部是静态，只有雪花是飘动的，但不真实，人物设计就更别提了，全部都是蓝色构成"影子"，使人无法看见人物衣着和相貌，只能通过头发长短辨认男女。

这些都还不算什么，但最令我们中国玩友头痛的是文字，玩家对着屏幕上成篇成篇的日文，又看不懂，还得不停的按"O"，玩家只能依靠等了大半天才出来一个选项来令主角去做什么，这好象在作选择题一样，只不过是日文的。由于是长篇长篇的对话，令玩家不仅感到苦闷，又感到无耐，因为看不懂日文，很容易选择一些离题的选项，最终致使游戏"GAME OVER"（不是爆机）。CG 是唯一可以欣赏一下的画面了。

总之，这是一款令人（尤其是中国玩家）非常失望的作品，令人不敢恭维，难道 CHVNSOFT 就以这种软件来献给大家吗?希望它的后两款游戏"凝切草"、"街"别再这样令我们失望了。

——安徽蚌埠　李惠

角　色：6.5	原创性：7
画　面：6	上手度：6.5
音　乐：7	移植度：10
情　节：7	投入度：7
操作性：6	总评价：7
玩此游戏时间：不明	

封神领域 Eretzvaju（封神领域 Eretzvaju）

机种 PS 厂商 YUKE'S 类型 3D－FTG 媒体 CD－ROM



99 年 1 月，缺少了史氏与南梦宫，喧嚣的 PS 骤然沉寂，似乎是在避 DC 锋芒。只有众多中小型制作公司还在为生计奔忙。

新类型 3D 格斗游戏"封神领域"亦出自此类公司之手。很明显，这称不上是什么大手笔的制作。但已十分用心。人物设计还行，有些象"斗神传"中的人物，不过 3D 人物的脸部刻画有些变形；系统较为简单，只是手感不佳，使便利的操作打了折扣；必杀技的设计很酷，特别是中远距离投技每一款都象超必杀一般，但格斗游戏的狂热点——连续技，在"封"中就显得太弱了；另外的不合理处是浮空后的追打用空中受身逃脱太轻松了，背部也可进行防御的设定使战略性大为减低。

角　色：8	原创性：8
画　面：7.5	上手度：7
音　乐：8	移植度：——
情　节：7.5	投入度：7
操作性：7	总评价：7.5
玩此游戏时间：6 小时左右	

尽管如此，仍应指出，"封"的可取之处在于创新。模仿或许能保证一定的销量，而面对创新的危险是需要勇气的。

——江苏昆山　王伊浩

心跳之放学后～哦★提问啦

（ときめきの放课后～ねっ★クイズしょ）

机种 PS 厂商 KOANMI 类型 ETC 媒体 CD－ROM



KONAMI 公司"心跳"系列的又一弹，与以往"心跳"系列作品不同的是，本作的"恋爱"方式比较新颖，可以算是"心跳"1.5 代吧！看来柯拿米人只要稍动一点脑筋，就能令玩家高高兴兴的把"铁"掏出来。

本作的阵容是心跳系列中最强大的，总共十四人可选择为同伴，包括早乙女好雄，不过他是不会在传说树下等你的。

一般 ETC 类的作品，都要运用不少游戏之外的知识，本作也不例外，之所以名为"放学后"主要是因为本作的女孩的好感度是依靠玩家平时回答同伴提问的好坏来决定。

正因为有十四人可选为同伴，而同个人的兴趣、爱好和善长又有所不同，会问你不同方面的问题，所以要求玩家是一个博识的人，象诗织会经常问你学习方面的问题，而虹野会经常问你体育方面的问题，所以在选同伴时要做好足够的心理准备哟！

本作是继"心跳剧场"这一"专业"系列的又一次创新，虽然还是那看了千百遍的十几张面孔，但这次还是会带给你不同以往的新鲜感。如果你想在玩 GAME 的同时丰富一下自己的知识，那么，请加入这个"第二课堂"。

——河北保定　李冬

角　色：8	原创性：6
画　面：6	上手度：8
音　乐：9	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：8	总评价：7.56
玩此游戏时间：不明	

樱大战·帝击画报（サクラ大战·帝击グラフ）

机种 SS 厂商 RED 类型 ETC 媒体 CD－ROM×2



没想到在 DC 上改建的帝剧大楼建起以前，我还可以听着那熟悉的背景音乐，在"望君珍重"的大楼里再转一转。

可能此 GAME 要让玩家用温习的感觉来玩儿，一切操作与人物照旧。值得收藏的东西很多：要用五小时才可答完的问题；美丽的画集；带有花组图案的花札；军人将棋；配音人员访谈以及可以玩儿三天（游戏中）的"公演睡美人"……任何一项都是让樱迷满意的东西。但也许是土星末期作品的原因，许多细节部分都不及"樱 2"，按我想象中的应该是：背景音乐是重新编排过的（实际只是从"2"中节选三段）；迷你游戏为主要卖点，挑战性更强，可一玩再玩（实际却不想玩第 2 遍）以及与花组同事们久别重逢的热情等等。其实这些要求并不高，但毕竟这是一个在发售前便可想到那低得可怜的销量上限的软件，满足吧。

角　色：8	原创性：8
画　面：7	上手度：7
音　乐：7	移植度：——
情　节：7.5	投入度：8
操作性：7	总评价：7.38
玩此游戏时间：8 小时 30 分	

想的远一些，如果 DC 没有翻版软件的话，这款游戏对于我国众多的樱花 FANS 来说，也许是 Dream end 了。

——长春　李一卓

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

BIG NEWS '98

98年游戏业界又经过了风云变幻的一年，正如现代社会的快节奏一般，一年之间发生了好多令人惊讶的事情。而对于我们这些人——玩儿电子游戏的人、紧跟数字时代的人来说，就要在瞬息万变的过程中，得到快乐，进行短暂的思考，之后进入99年。

98年国内业界的事情不多，冷冷清清的，只是到了年底才有上海娱乐设备展，为98年划上了句号。而国外则一件接一件地爆出大新闻，搞得我们一头接一头的雾水，全是雾水！从黑带到DC，世嘉新主机的消息牵着玩家的鼻子走过了一年，相信今年也会是注目的焦点；PS在98年得到次世代主机的彻底胜利，几家欢喜几家愁；各路掌机也加入竞争的行列，使本来就热闹的家用机市场更加喧闹……

不过98年的一切已经在99新年钟声敲响的一瞬，变成了历史，我们现在做的只是回忆罢了。

国外业界大事记

●世嘉新主机的公布与发售



早在97年本刊就介绍过关于SEGA新一代家用主机的消息，但只限于传闻的程度，一会儿64位机，一会儿128位机，连名字都变了四次，扑朔迷离，令人摸不着头。世嘉的这种施放烟幕弹的做法，牢牢控制了玩家的



世嘉的新社长入交昭一郎是DC的领头人，图为他在新闻发布会上为记者介绍DC的情况。

神经，也给媒体提供了话题。直到98年1月，美国世嘉公布了一些新主机的基本性能（本刊98.3期报导），虽然有些数据于实际机能有出入，但世嘉这次总算让大家能品评一下它的新主机了。新主机最终定名为"Dreamcast"则是5月21日在东京举行的新闻发布会上（本刊98.7期报导），同时DC的性能也得到进一步确认。10月，日本正式公布DC的发售日期合同日发售的软件（本刊98.11期报导）。11月27日，DC正式发售，由于产量不足，造成许多地方缺货（本刊99.1期报导）。至此，游戏业新时代正式到来——也就是"次世代"后的时代。



这三台主机是DC为发售前的假想模型。

●PS全世界产量突破5000万台

98年是PS全胜的一年，年初时产量突破3000万台（本刊98.3期报导），到9月底，全世界产量突破4000万台（本刊99.1期报导），几乎达到当年SFC的成绩，对于游戏界新手来说，十分不易。据最新消息，至98年底PS产量突破5000万台。

●"生物危机2"销量突破200万份

由公布到发售经过了很长时间的AVG大作，一上市就达到出人意料的成绩（本刊98.3期报导）。



●"魂之利刃"获得艺术节大奖

以出色的三维效果和片头动画CG而夺得日本多媒体艺术节大奖（本刊98.3期报导）。

索尼开发POCKET STATION





继“DUAL SHOCK”之后，索尼开发的对应PS主机最重要的外设，可以进行模拟游戏和数据交换（本刊98.4、98.11期报导），是非常符合潮流的辅助设备。

世嘉次世代主机SS退出历史舞台

世嘉公司于94年11月推出“土星”主机，98年3月美国爆出停止SS制作与销售的消息（本刊98.5期报导），98年11月4日日本世嘉正式宣布SS主机退出日本市场并停止生产（本刊98.12期报导），历时四年。

世嘉新街机底板NAOMI诞生

世嘉继ST-V底板后又一块针对家用主机的互换底板，是款质高价廉的底板（本刊98.5期报导）。

SQUARE宣布“FF8”

4CD的超级RPG，预定于今年2月11日发售（本刊98.6期报导）。



本作中SQUARE更精心地制作3DCG动画。

“FF7”获得97年度日本软件大奖

以优秀的剧情、华丽的画面、悦耳的音乐和全世界超过600万份的惊人成绩，夺得97年度大奖（本刊98.6期报导）。



「FF7」成功地营造了奇幻壮丽的游戏世界。

N64软件降价

为了加强竞争力，采取了通用的“择日”降价策略（本刊98.6期报导）。

SQUARE与EA联手

软件王者+出版发行至尊（本刊98.6期报导）。

N64软件“皇家骑士团3”公布

QUEST的超级S·RPG登陆N64主机（本刊98.7期报导）。



三代采用与一代类似的系统。

SNK公布16位掌机“袖珍NG”



以该公司大人气格斗游戏为王牌的掌机，于98年10月28日发售（本刊98.7、98.9期报导）。

曾一度传闻不推出的半透明款式的NPG。

E3展在亚特兰大召开

美国最大的电子娱乐产品的展览会，与98年5月召开（本刊98.7、98.8两期连续报导）。

GAME BOY彩色化



装配了彩色液晶屏幕的在98年10月21日正式发售（本刊98.4、98.8、98.10期报导）。



彩色GB刚推出，ENIX就推出了对应软件“DQ怪兽篇”。

世嘉VMS发售



虽然DC主机是在98年11月发售，但对应DC的VMS在98年7月就可以买到了（本刊98.8期报导）。

3Dfx与世嘉庭外和解

曾经是合作伙伴的双方因为合同与技术情报的问题对簿公堂，几个月后基本得到圆满解决（本刊98.9期报导）。

东京秋季游戏展

世界上最大的游戏展秋季在东京召开（本刊98.11期报导）。

NAMCO加盟世嘉

很早以前NAMCO就说过要加入SS的软件制作队伍，而这次不仅要加入制作DC软件，而且还要为街机底板NAOMI作软件（本刊98.11、98.12期报导），昔日的对手，在此将双手握在了一起。

No.25届SIGGRAPH召开

全世界最大的关于计算机图形学和交互技术的会议7月在美国奥兰多市举办（本刊98.11期报导），从本刊的特报中可以看出美国的技术研讨会对计算机业的影响。

FF将拍成电影



SQUARE与美国哥伦比亚电影公司共同拍摄电影版“最终幻想”（本刊98.12期报导）。

期待SQUARE能在电影作品中让大家领略到FF的气氛和感觉。

BANDAI掌机“神奇遨游”公布

BANDAI于秋季公布了新型掌机“WONDER SWAN”的外形，这部主机预定今年春天发售（本刊98.12期报导）。



“D之食桌”转移至DC上开发



美丽的劳拉静静地等着在DC上醒来。

WARP公司的AVG大作“D2”原定在M2主机上推出，由于M2半途夭折，所以饭野社长决定将该作品移植到DC上开发（本刊98.3期报导）。

“生物危机”将推出DC版

随着DC的发售，CAPCOM宣布将在99年内推出DC版“生物危机·代号维罗尼卡”（本刊98.11期报导）。



“生物危机”借助DC将更加真实与恐怖。

国内业界大事记

前导“水浒传·聚义篇”上市

伴随电视剧“水浒传”的播出，前导公司在98年2月9日推出S·RPG“水浒传·聚义篇”（本刊98.3期报导）。

“中国电玩榜”开办

作为中国第一个电视游戏排行榜“中国电玩榜”与98年4月正式开办。

“赤壁”获得93—97年优秀多媒体光盘奖

作为第一个获得国家奖项的游戏软件，“赤壁”曾经创出了十万的销量（本刊98.4期报导）。

世嘉扩大在北京的街机厅业务

继世嘉华瀚成功开办“明星”游戏中心后，又在北京其他几处商场中扩展了街机业务（本刊98.4期报导），同时在国内其他几个城市也开办了大型游戏中心。

前导代理世嘉的PC游戏

前导正式成为世嘉公司PC游戏在中国的代理商（本刊98.5期报导）。

“98增刊”大奖揭晓

60000元大奖的“98增刊”大奖于98年10月7日在公证处的监督下抽出大奖，这是中国唯一的专业游戏有奖活动（本刊98.11期报导）。

四万余封有奖答卷等待公证人员的抽奖。



“国产软件何去何从”研讨会

“大众软件”与金智塔公司在北京召开“国产游戏何去何从”的讨论，很多国内业者参加讨论（本刊98.12期报导）。

98上海娱乐设备展览会



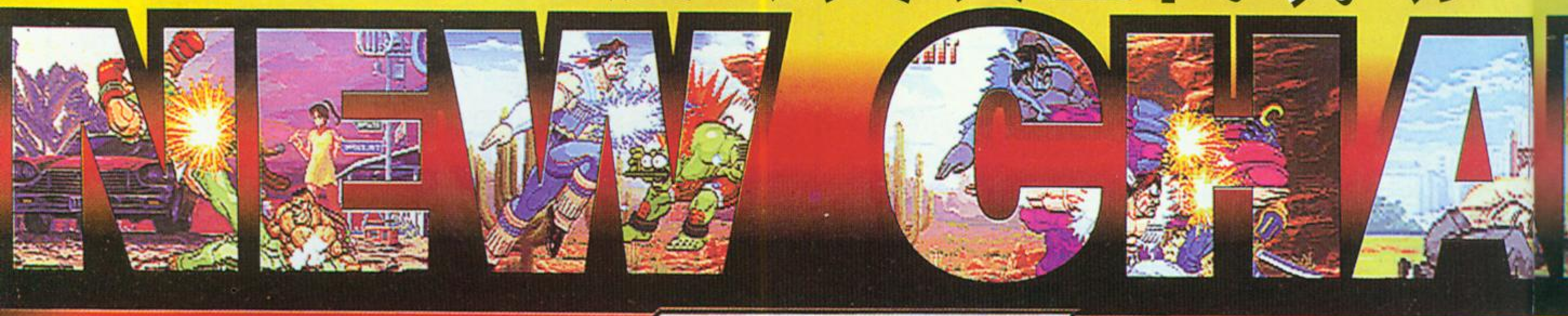
中国第一次真正意义上的街机展于12月4日在上海召开（本刊99.1期报导），与会的日美厂商展出了最新的街机游戏。本刊记者第一次真正采访到日本和美国业界高层人士（本刊99.2期报导）。

SNK正式进入中国

98年12月3日，SNK公司在上海召开新闻发布会，宣布将在中国销售该公司新型掌机“袖珍NG”（本刊99.1期报导）。



少年街霸三度激突次世代战场!!





街霸ZERO 3

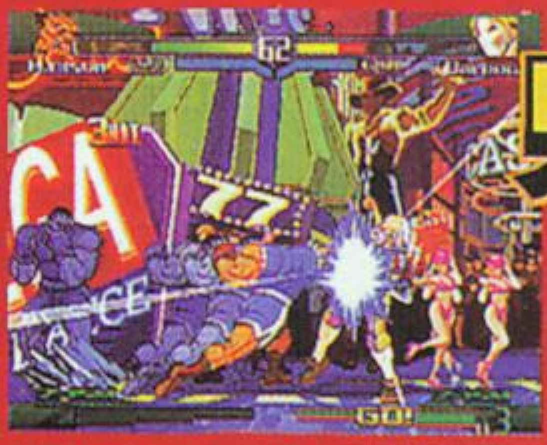
在去年圣诞前推出的PS版《SF ZERO 3》着实又让"格斗家"们过了一把瘾，但说句老实话，对于疯狂钟情于FTG的S · P仍无法良好地去适应PS那十字键分离的手柄，所以在一定程度远远达不到当初对《ZERO 2》的痴迷……可是不能否认是本作中极为华丽复杂的系统确实让《街霸》走向一个新的阶段，尽管许多玩家会对其有所放弃。以前本刊的《格斗天书》已对本作进行了较详细的介绍，这里就不多说了。PS版原创的要素就在于可以培养出一位属于自己的战士，然后存入今年才发卖的"Pocket Station"中，拿出去与朋友对战会让你有种全新的感受。

格斗家的崭新传说

PS
厂商：CAPCOM
类型：FTG
媒体：CD-ROM
对应：Pocket Station



这就是拜森拳王所追加的新技吗?实力还是像从前那么超强吗?



NEW 场地

如此强劲的冲拳真是让人充满爽快感。

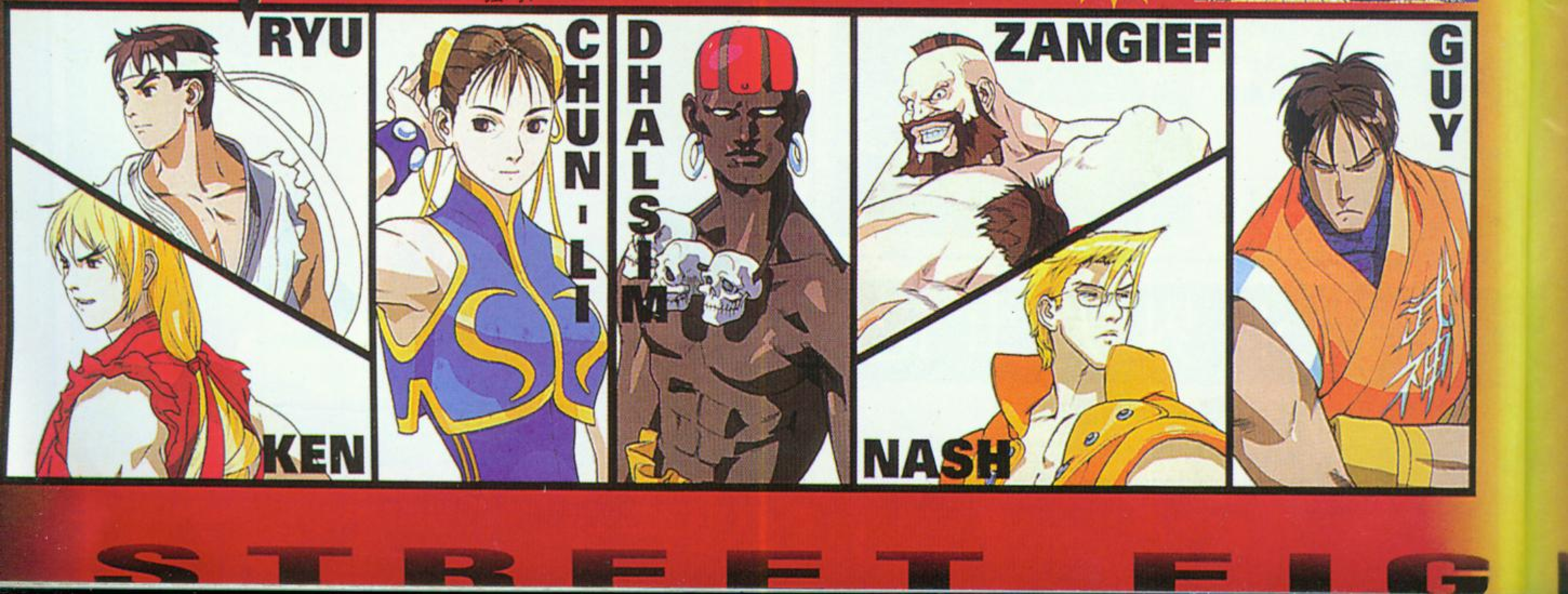
新人新感觉，你不会欺生吧!



NEW 场地

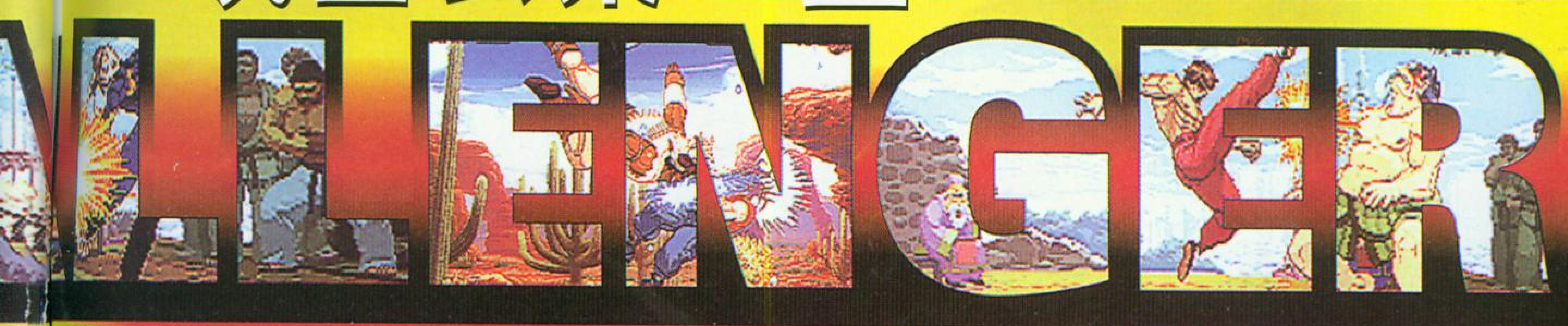
角色大检阅

这次你不会再因为角色少而发愁，而去幻想何时《街霸》才能像《KOF》那样拥有数十位可供选择的战士啦！看来几乎所有《街霸》系列中出现的角色全都登场了，不算隐藏人物已有31名了。



战士云集一堂

几名许久未现身的战士终于也驾临PS，令无数人感动不止！





C-ISM CAPCOM的主义

CAPCOM的"淋漓尽致直至终点"主义此次得以"爆发"，对应Pocket Station，令"街霸"再开先河，创造一个新的神话。

三名新角色

包括"飞龙、猎鹰、迪杰三名自《SSFII》中出现的角色又复活了。

追加新模式

最近流行的育成MODE也被搭载，令游戏的感情移入度极高。

Pocket Station对应

PS版独创的可携带型小型游戏机，即使您在电车上也可以玩啦……

还有什么……

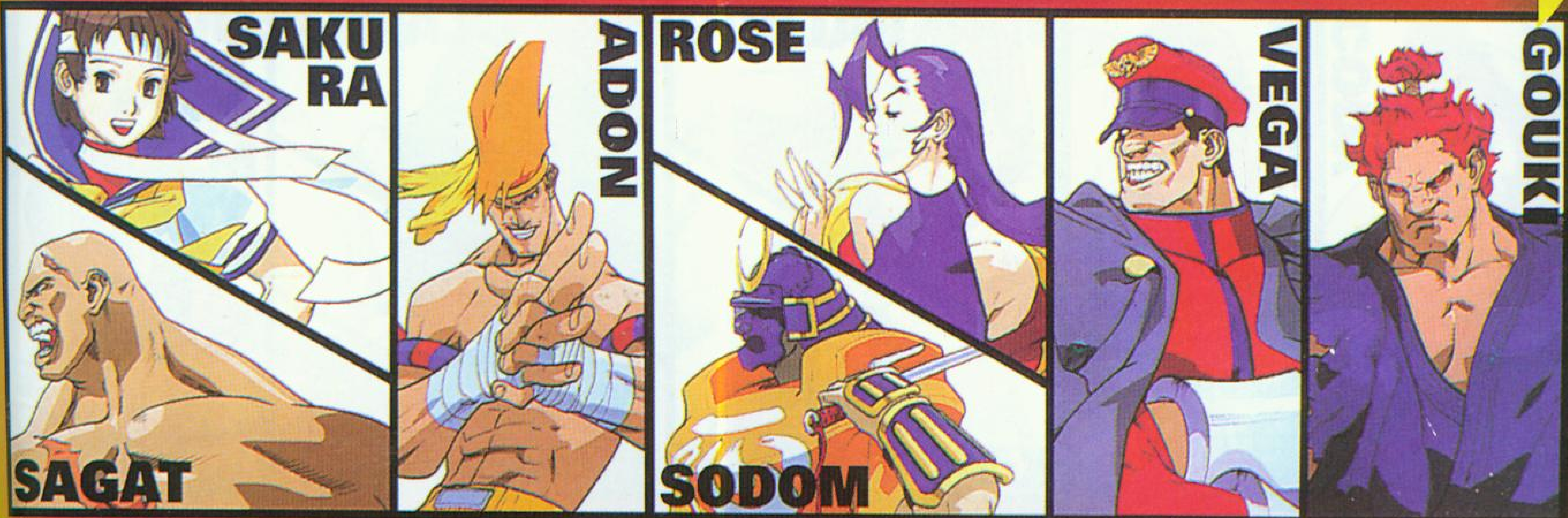
具体的还请大家去玩游戏吧，一切答案均在其中！

传说会在这里实现!?

如果你一直是"街霸"迷的话，一定还记得《ZERO》第一集中那令万千我辈中人感动的"双人VS一人"（即"俩人打警察"模式)；如果你记忆力不错的话，也会想起一个名为《SF ZERO 2 DASH》版本(ARC)中也有此模式，只不过可选人物有不少吧！这次只要你PLAY时满足了一定条件(VERY HARD难度通关)，便可多出一个模式，即可选用"隆＆肯"，"JUNI＆JULI"两个组合去对战敌手。

街头驰骋
千万里江山
依旧
霸王纵横
百余年风采
不变

下页还有哦！



NEW CHALLENGER 1
飞龙

纵横无尽的功夫明星



怒涛般攻击是否依旧存在呢？

以机敏的动作化身为強烈的突进技，以对空技作为武器战斗的不屈之功夫明星就是这位来自中国香港的飞龙。虽然从体型上看去是非常瘦小，但他所拥有的烈火拳的破坏力却十分出类拔萃，可以瞬间将形势一发逆转，不要小看我们中国人哦！





对空必杀技也相对完备了，难道无敌了吗？



飞龙的超杀被称为"烈火真拳"，很象卡琳的"神月流神扉开辟"。

自空中"描绘"弧线的"烈空脚"很适合于接近战。

STREET FIGHTER ZERO3



使用很灵巧的飞行道具，可针对达尔锡姆的弱点进行突击。

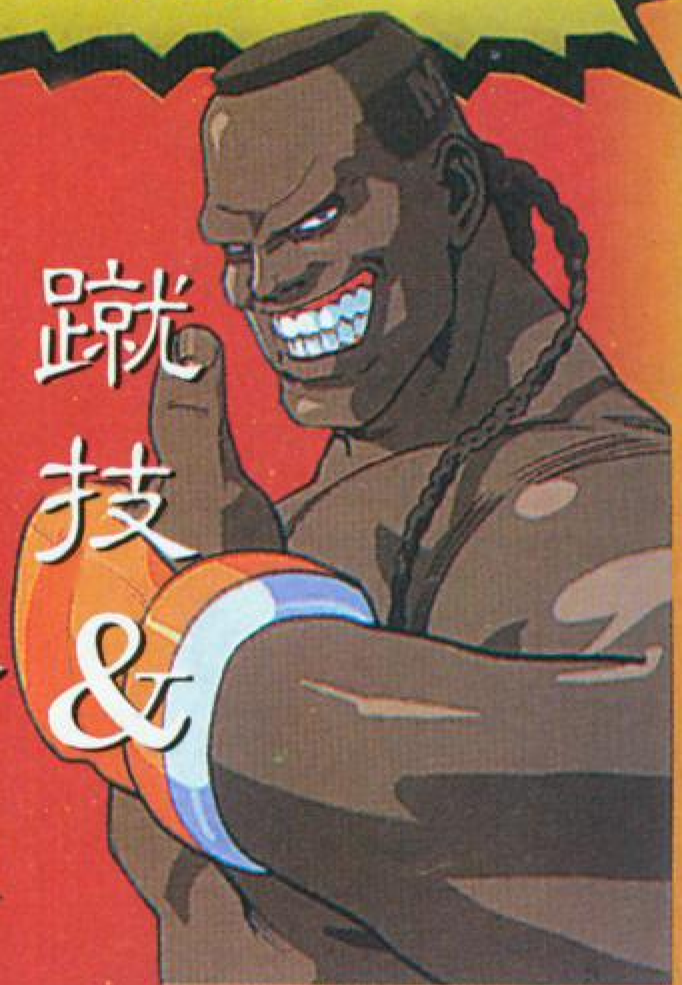
这是新超杀"曙光之主题"，很明显是对空技。

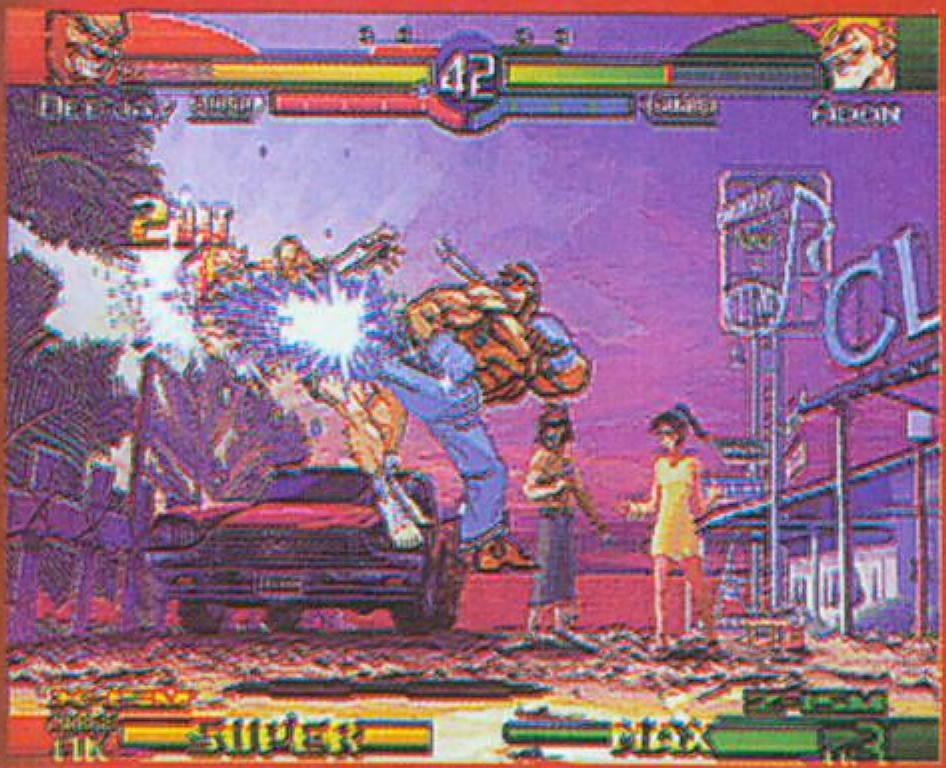
他真的拥有最强的实力吗？

拥有超级节奏感，驱动独特战斗姿势的牙买加音乐家。他的实力想当年可以说是在《超级街霸IIX》中最强的。他有着強力的且沒有空隙的高性能通常技、飞行道具、对空技、突进技等等可与必杀技抗衡的技巧，本作中他也会无敌了吗？

NEW CHALLENGER 2
迪杰

蹴技&音乐



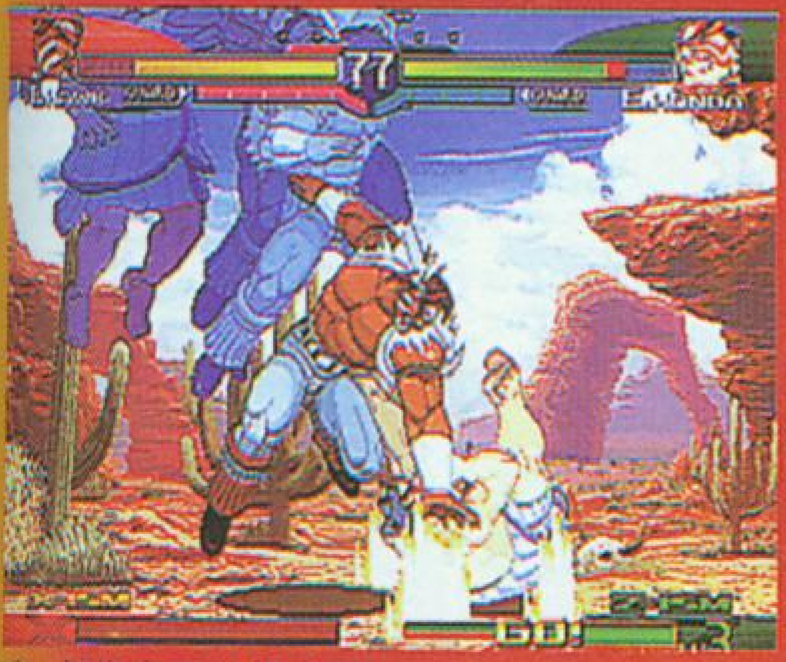




令人很不舒服的此招仍然健在。



STREET FIG



哦，好像本田的招式啊!



是下中拳吗?从残像中可以看见许多姿势吧!

狂热"投技分子"又复活了?

破坏力一流的指令投被进行强化，不像从前那样笨重地使出对空/突进必杀技的特殊角色。千万别小看他的力量，超杀的"2段回转投"与桑吉尔夫一样有着恐怖的破坏力，据说他的V-ISM 比Z-ISM 強哦!?



新超杀"深渊裂杀"是连续HIT的招式。看，已经5连击了。

NEW CHALLENGER 3
雷电猎鹰

孤高的印第安圣兽



NEW CHALLENGER!

这些人究竟是谁呀……!?难道是你……

有些年龄稍小的玩友也许只玩过"ZERO"系列，(好像有些不可能吧!)，并不熟悉来自《SFII》及其续篇《SFIIX》的这几位人物，故这里做了一下介绍，大家不会不感兴趣吧!众多人物风云际会于一堂，可以说是街霸的全家福，(旁人道，哈哈，沒有大兵古烈吧!)错了吧，古烈是可以作为隐藏角色出现的，唉，哪里是什么《街霸ZERO 3》，简直就是《街霸全书》哦!(除《街霸III》中人物外)

超级街头霸王IIX 街机版



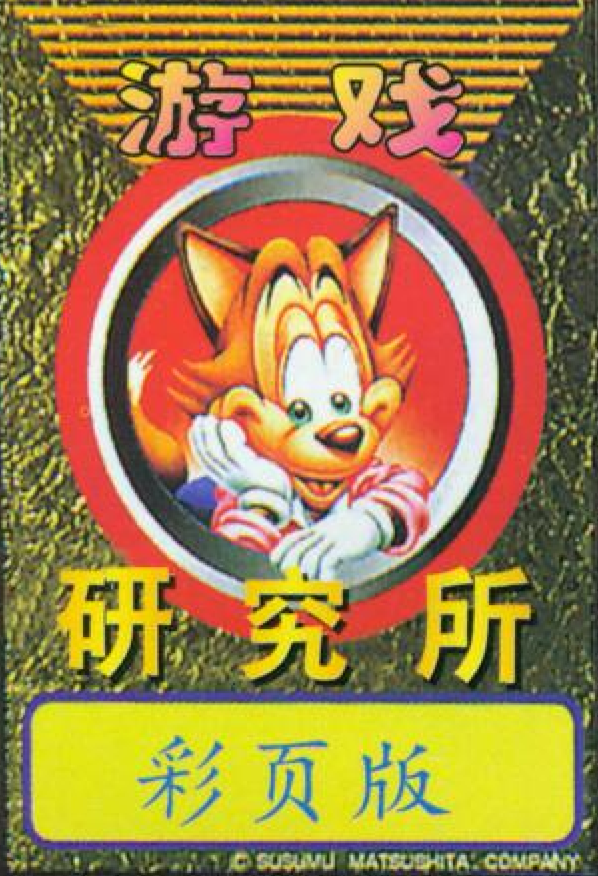


除追加了嘉米这位颇受欢迎的英国女特工角色外，其他的三人均有着鲜明的个性。最近几年玩《街霸》总看不见三人的身影，这回可以满意了吧!

街霸 II系列 ＋ 街霸 ZERO系列 ⇒ 合体



ITER ZERO 3

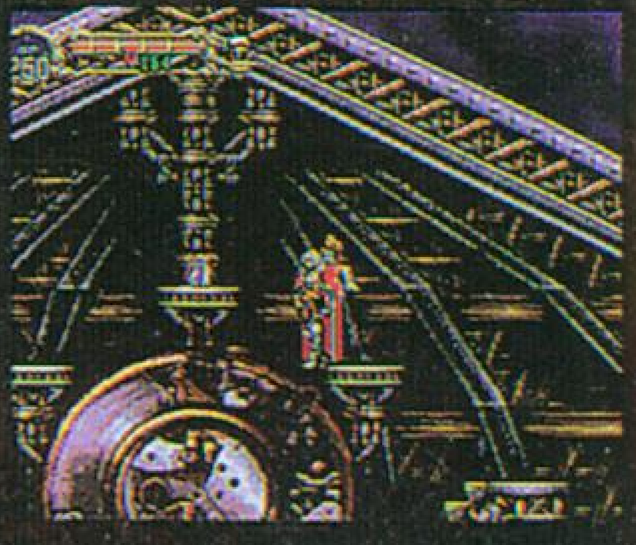


恶魔城ドラキュラX 月下の夜想曲

SS

厂商：KONAMI 类型：A·RPG

发售日：98年6月25日



在正恶魔城的钟塔内入手的"虹色的斗篷"(にじいろのローブ)它会随着时间不停地交换颜色，但除此之外就没什么别的用了。

使地图完成率达到最大值的方法大公开!!

恶魔城内部的隐藏房间和难于使之在地图上暴露的地形都各有好几处，它们为地图完成率制造了不少麻烦。在此将介绍地图完成率的提升秘决，需要注意的是各角色的最高地图完成率是不一样的。只有阿尔卡多能探明全部区域，这时完成率将以"ALL"加以表示。

各角色的最高地图完成率		
	阿尔卡多	211.2%
	理希特·玛丽娅	205.6%

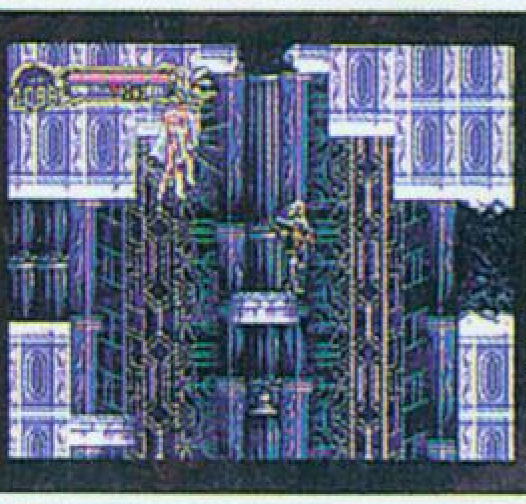


逆之城全体地图

不容易出现的隐藏房间在这!!

① 入手宝物 日本刀等

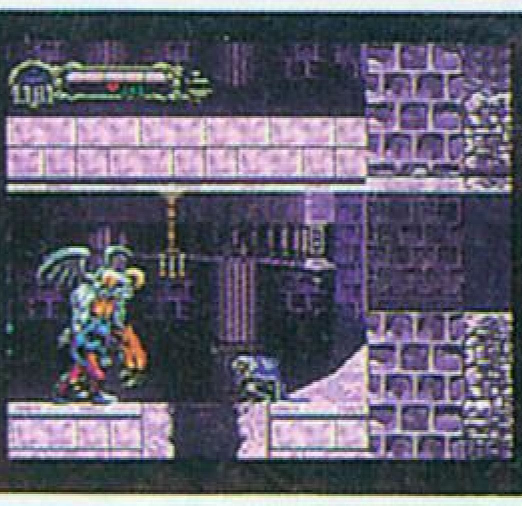
黑魔术研究楼区域上方的某个房间里有两个隐藏房间，把右侧墙壁破坏的话就能进入藏有道具"HEARTUP"的房间，而把天花板破坏的话就能进入藏有双手持武器"日本刀"的房间，两个房间都能进去哟!



有很多"レッサーデーモン"这种怪物的大房间的隔壁房间。

② 入手宝物 HEART REPAIR

从"异端礼拜堂"进到"死翼空间"后的第3个烛台正下方偏右的地板是可以破坏的，破坏后进入的隐藏房间中藏有名为"HEART REPAIR"的回复精神力的宝物。



如图蹲下攻击就能发现隐藏通道。

③ 入手宝物 "生命的灵药"等

在能看到开关的地方如唤出拿着矛的仲魔，仲魔就会去接下开关，墙壁打开后就能进入里面的隐藏房间了。这里有回复道具"日本酒"，再攻击这个房间右上的墙壁就会又出现一间隐藏房间，千万别漏过!



"生命的灵药"就在这里面。



如果不带着特定仲魔的话就没法使墙壁打开

对于难以在地图上显示的区域应该这么办!!

④ 场所 天井水脉的天井

在天花板附近的区域很难显示到地图上，这时应该先从一层跳，尽量接近天花板，然后赶快变身为狼，这时再利用变身后的冲劲游到画面最上方，如此就能完成这一区域的地图了。



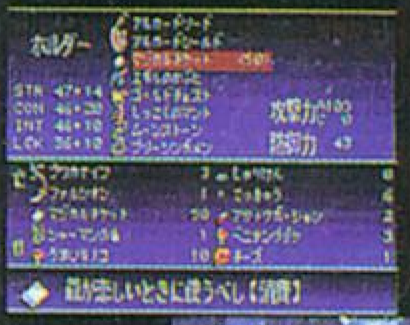
在突出岩石的紧右侧起跳会比较容易成功。



在跳至最高处变身为狼，这里难度颇高，多试几次吧!

⑤ 场所 最终BOSS所在房间

最终BOSS的房间无论是在这里面还是在这里GAME OVER都无法使它在地图上显示出来。正确的方法是在开始最终BOSS战时就使用"マジカルチケット"离开这间房间。



必须事先持有"マジカルチケット"这种道具。



脱出之后马上SAVE，地图完成率PERFECT!

通关后的乐趣

如果在通关一次后进入SOUND TEST的话就能够自由欣赏游戏中的全部音响资料，其中既有游戏中使用资料的全部，同时还有并未在游戏中使用的音响资料，这是只有SS版才有的设定。



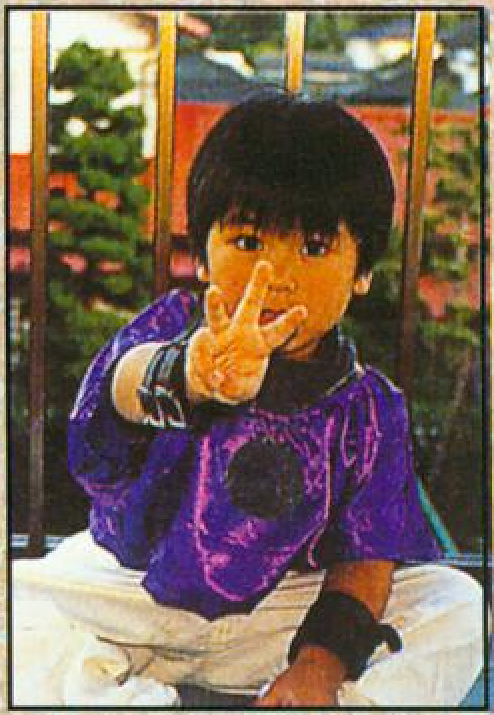
共499种声音可供欣赏的真心豪华设定

乱舞势力 特别版之 缱绻作号11号(B)



（图1）这位“黑子”据说是一位40岁的主妇扮演的。（乱P：★★☆）

（图2）克里丝的ZERO版，好像才3岁哦。（乱P：★★）



如果上学的时代有这首《相见不如怀念》(那英主唱、词，飞鸟凉曲，电影《B计划》主题歌)，一定会“扒”下它去改为摇滚版本的，实在是太好听啦！大家知道Bon Jovi这支在80年代活跃的Heavy Metal 乐队吗？他们可是当时S.P的偶像哦！

又是废话一箩筐，好了，Go Go and See See - (注：乱舞Power简称"乱P")

--Shadow Phoenix

（图3）枫和一条明是一对姐弟扮的。（乱P：★★☆）





（图4）哇，露腿版天野漂，好像原版就是有露的哦。（乱P：★★）



（图5）纯情版莉姆露露是3D“侍魂”中的。（乱P：★★★）

（图6）闲丸是男是女连AKIRA都没分清--（乱P：★★★）





（图7）色和半藏之码头邂逅。（乱P：★★★☆）

（图8）装腔作势的麦卓是也。（乱P：★★★）





（图9）山崎龙二的吐口条玉照。（乱P：★★★）



（图10）站在娜可露露身边的塔姆塔姆好像铁血战士啊！（乱P：★★★★）

（图11）女比利的棍子有些短。（乱P：★★★）





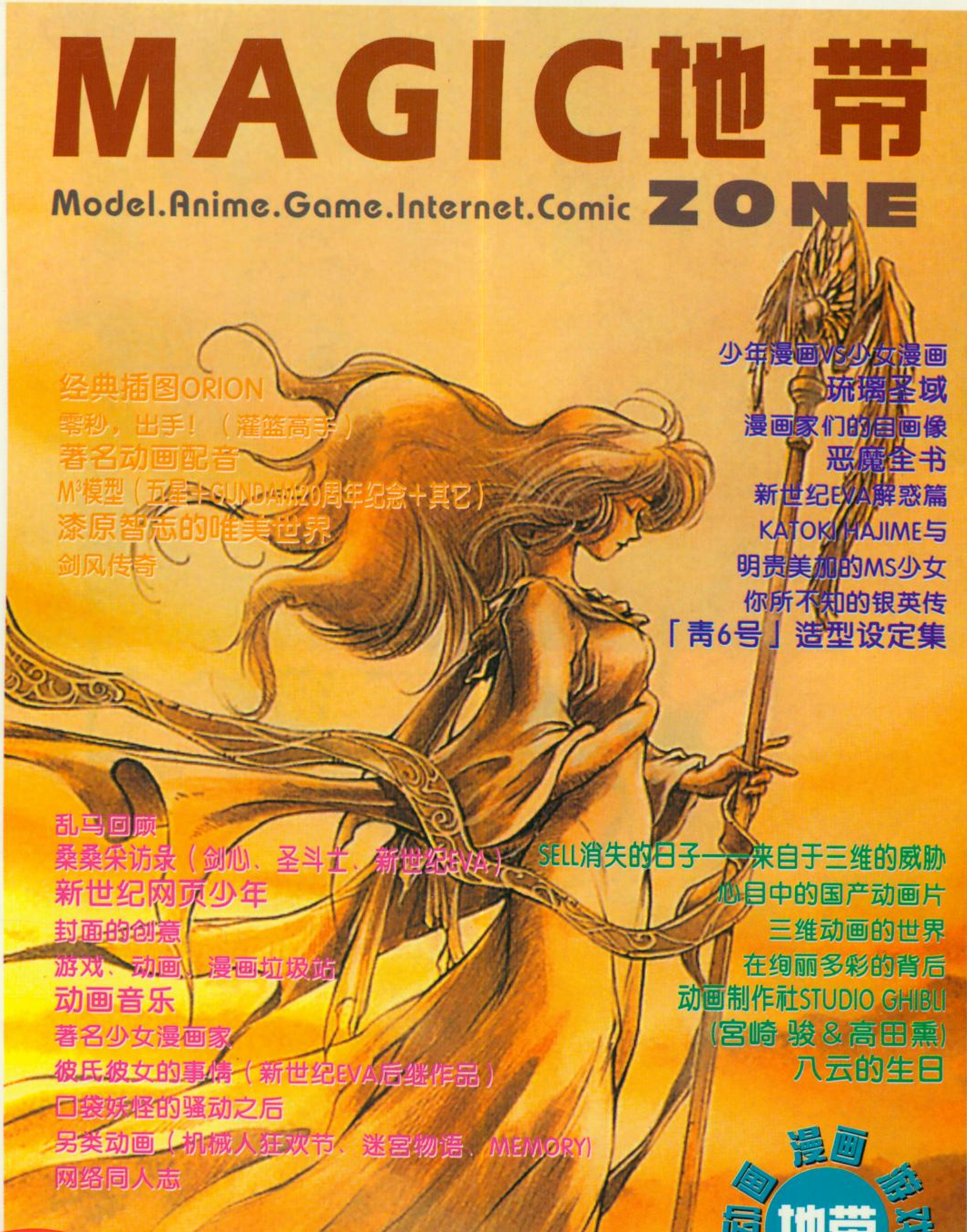
（图12）红蓝雅典娜集合。（乱P：★★★）

（图13）草雉头上有个蔡宝健。（乱P：★★★）





（图14）哇，用PhotoShop做克里丝的火吧！（乱P：★★★）



99年3月8日出版
随赠4开彩色海报一张
敬请期待
定价24.40元

ISSN 1006-5032

9 771006 503000 03>

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 订价：8.40元